

POR SÓLO 2'50€
TODAS LAS NOVEDADES: NEED FOR SPEED THE RUN ★ MARIO KART 7 ★ ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 ★ GOLDENEYE 007 ★ MEN OF WAR VIETNAM ★ LORD OF THE RINGS: LA GUERRA DEL NORTE
MARCA player
PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL
TU REVISTA
NÚMERO 40
ENERO 2012
MÁS JUEGOS...
DIRT SHOWDOWN
DIABLO III
STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM
WOW: MISTS OF PANDARIA
CATHERINE
SSX
METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
VIRTUA TENNIS 4
PS VITA
CARS 2
¡MEGACONCURSO!
MÁXIMO RIESGO
GOLDENEYE RELOADED 007
¡REPORTAJE EXCLUSIVO!
BIOSHOCK INFINITE
Te adelantamos los últimos detalles de la epopeya aérea de Irrational Games
Las Guías de Navidad
Las Guías player
Soft SANTA
Videojuegos y Software
Las Guías
Hard SANTA
Consolas y Accesorios
¡AVANCE EXCLUSIVO!
RESIDENT EVIL REVELATIONS
Un AAA hardcore para 3DS que no puedes perderte
www.marcaplayer.com
8 423793 601322
00040
10€ DE DESCUENTO EN LOS RECOMENDADOS
XTRALIFE.es
ASSASSINS CREED REVELATIONS PS3 ★ XBOX 360 ★ PC ★ L.A. NOIRE COMPLETE EDITION PC ★ NEED FOR SPEED THE RUN PS3 ★ XBOX 360 ★ PC ★ SAINTS ROW THE THIRD PS3 ★ XBOX 360 ★ PC ★ ESPECIAL RESERVAS:

Totalmente en ESPAÑOL

16
www.pegi.info

XBOX 360

TROPICO 4

EL JUEGO EN ACCIÓN "TROPICO 4 FX"
YouTube

GamingExcellence BEST OF E3 WINNER

ELEGIDO MEJOR JUEGO DE ESTRATEGIA DEL AÑO

TODO EL PODER EN TUS MANOS

DLC BONUS PACK
TOTALMENTE GRATIS

INTERFACE EXCLUSIVO PARA XBOX 360

120 EDIFICIOS A TU DISPOSICIÓN

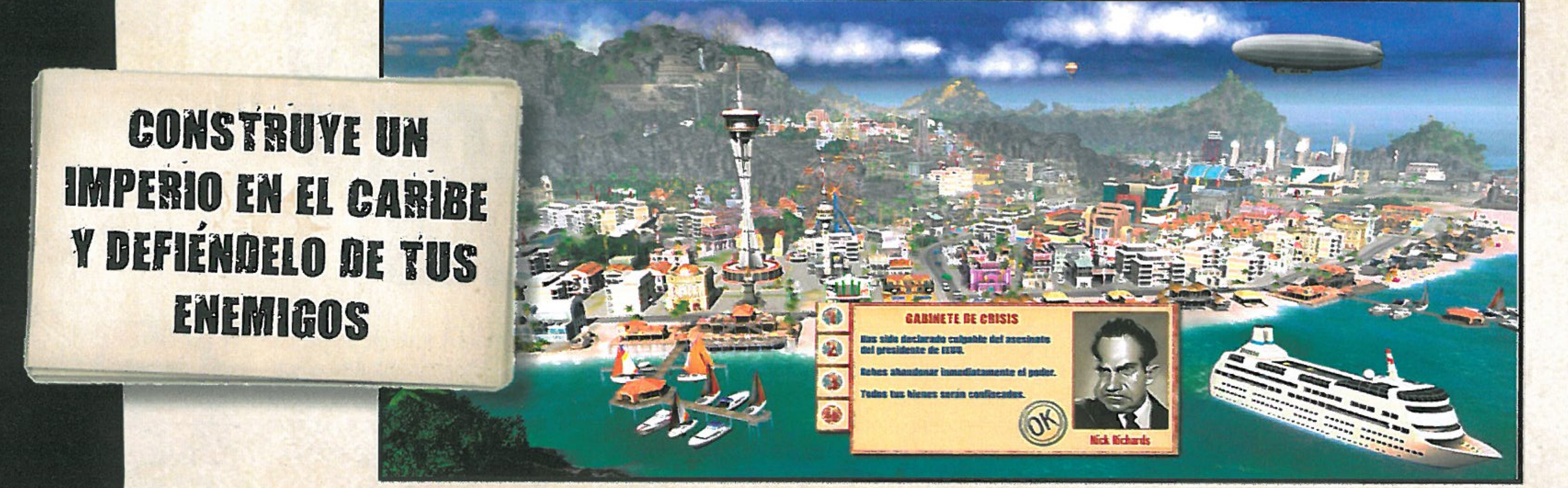
"Best Strategy Game of E3 2011"
- Gaming Excellence

kalypso

HAEMIMONT GAMES

kalypso

La falsa acusación del asesinato del presidente de los EE.UU. te ha costado el poder. **Ha llegado la hora de tu venganza...**



ENFRÉNTATE CON ÉXITO A LOS NUEVOS DESASTRES NATURALES





EN TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS PREFERIDA







ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidente Ejecutivo: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General MARCA: NICOLA SPERONI

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano

COORDINACIÓN DE CONTENIDOS
- Gustavo Maeso (Marca Player TV)
- Chema Antón (Marca Player)
- *Juan García (Guías)*
- *José de la Fuente (Marca Player FM)*
- *Jaume Esteve (Marcaplayer.com)*

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Alejandro Peña
- Marta Sánchez Ortigosa
- John Tones (Mondo Pixel y Mondo Viejuno)
- Sara Borondo (Reportajes)
- Javier Artero
- Angel Llamas "Wako"
- Akihabara Blues
- Iván H. Cuesta
- Edu López

DISEÑO
- Juanma Castillo (Diseño Original Marca Player, Diseño Portada, Guías, Responsable PC y Hardware)
- Sol García (Maquetación)

EDICIÓN Y CIERRE
- Marta Sánchez Ortigosa (Edición)
- Sol García (Cierre)

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Responsable de Producto: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 Vizcaya: Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 Asturias/Cantabria: Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 Navarra/Rioja: Iñaki Fica 94 473 91 10 Aragón: Alvaro Cardemil 976 79 40 64 Galicia: José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 Castilla y León: Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27 Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25 28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Director de Nuevos Negocios: Pedro González Sánchez. Director de Marketing: Juan Hevia. Subdirectora de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Marketing: Matteo Gobbo Carrer. Director de Producción: Pedro Iglesias. Director de Proceso Gráfico: Enrique Domínguez. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Stefania Bedogni. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Editorial



UN 2012 LLENO DE NOVEDADES Y SORPRESAS

SI 2011 HA SIDO UN año bastante interesante en cuanto a los anuncios de nuevas plataformas (PSVita y Wii U), a nivel de nuevos títulos también hemos podido recibir con los brazos abiertos la 5ª entrega de *The Elder Scrolls* y *Skyward Sword*, probablemente los dos GOTY bajo mi punto de vista. Eso sí, lo que siempre echamos de menos año a año es la llegada de nuevas IPs realmente potentes, algo con lo que desgraciadamente tendremos que vivir un tiempo.
Este año que comienza en poco tiempo será el de la llegada de PSVita y Wii U, el del más que posible anuncio de la nueva Xbox y el de la llegada de los nuevos *Bioshock Infinite* (en portada), *Max Payne 3*, *Halo 4*, *¿GTA V?*... En definitiva, un año prometedor.



› David Sanz
Director Marca Player
twitter @dsanzverjano

PD: probablemente te estés preguntando, con la revista en la mano, por qué cuesta un poco más de lo habitual. La razón es que este año hemos hecho un esfuerzo titánico para mantener el precio ofreciendo los mismos contenidos de siempre y estamos preparando algo muy grande para 2012, por lo que se nos ha hecho imposible mantener ese 1,9 € por más tiempo.
A pesar de ello seguiremos ofreciendo la misma calidad de contenidos y nuestras guías especiales mes a mes. Pero queremos ofreceros algo más. Por eso estamos trabajando ya en una nueva edición de nuestro Mercadillo Solidario de Videojuegos, que como sabéis este año su recaudación irá destinada a ayudar a 400 niños de Colabora Birmania, así como a la Asociación Aleph-TEA, que ofrece su apoyo a niños y niñas con autismo o trastornos del espectro autista. En un breve espacio de tiempo renovaremos por completo nuestra web, y así podremos ofreceros nuevos contenidos exclusivos para vosotros, que siempre habéis estado ahí apoyándonos y con los que ya hemos cumplido 40 números. ¡Manteneos atentos!



Nos vemos en Twitter: *@dsanzverjano*

¿TIENES PROBLEMAS PARA ENCONTRAR MARCA PLAYER EN LOS KIOSKOS DE TU CIUDAD, PUEBLO O PROVINCIA? ENVÍANOS UN MAIL A *REVISTAS@UNIDADEDITORIAL.ES* Y DI SI LLEGA TARDE, O SI FALTAN DONDE QUIERES COMPRARLA. ¡QUEREMOS AYUDARTE!

Participa »
Entra en los sites de Marca Player.
¡Tu opinión cuenta!

facebook — Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en las páginas de la comunidad!

twitter — www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

Equipo 2012



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"Me llena de orgullo y satisfacción, en estas fiestas tan entrañables..."
ME GUSTA: El iPhone 4S
NO ME GUSTA: El turrón del duro
JUEGO A: Barrio Sésamo: Érase una Vez un Monstruo



Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

"@perezreverte: A mi lado, esta tarde, Chuck Norris era una nenaza".
ME GUSTA: el futuro adulto de 3DS
ODIO: La caida en picado de Wii
JUEGO A: Mario Kart 7



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

"Quiero ser George Clooney de la peli de Tres Reyes"
ME GUSTA Esa locura llamada Catherine
NO ME GUSTA: No haber tenido tiempo ni para probar Skyrim
JUEGO A: Soul Calibur V

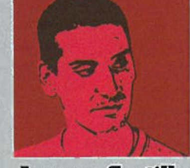
Alex Peña
REVIEWS & REPORTAJES

"Me veo los Gokus con el AwOrZ en nuestra nueva casa"
ME GUSTA: La 'Blanca' Navidad. ¿Lo pillas?
ODIO: Las resacas que vienen
JUEGO A: DC Universe Online



Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"Tenéis el conocimiento justo para pasar el día"
ME GUSTA: El arbolito navideño con las lucecitas de colores
ODIO: Los zarajos. ¡Puag!
JUEGO A: Al bingo.



Juanma Castillo
DISEÑO & REDACCIÓN

"Ultimamente me viene mucho la frase de "Me duele España"
ME GUSTA: Que ya está aquí SWTOR.
NO ME GUSTA: Que no lo hayan trducido todavía.
JUEGO A: Assassins Creed Rev.



Jaume Esteve
MARCAPLAYER.COM

"¿Estás tomando notas de una jodida conspiración criminal?"
ME GUSTA: Que Skyrim lo tenga todo
ODIO: La espera hasta Mass Effect 3
JUEGO A: Skyrim



Marta Sánchez
ACTUALIDAD

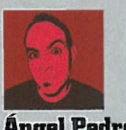
"Mi vida ahora mismo gira en torno a Aristóteles y sus enseñanzas"
ME GUSTA: Que cada vez quede menos para las Fiestas
ODIO: Los exámenes
JUEGO A: Poca cosa



Ángel Llamas
REVIEWS



Iván H. Cuesta
MARCAPLAYER.COM



Ángel Pedrero
REVIEWS



Javier Artero
REVIEWS

CONTENIDOS



EXCLUSIVA
BIOSHOCK INFINITE

SECCIONES FIJAS

MMOPLAYER

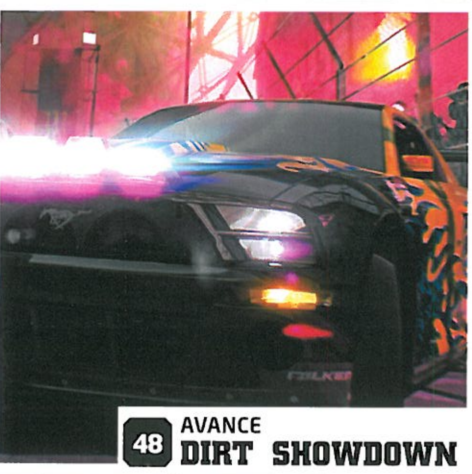
TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE







66 ANALISIS
NFS: THE RUN



48 AVANCE
DIRT SHOWDOWN



70 ANALISIS
MARIO KART 7



56 AVANCE
THE DARKNESS II

44 AVANCE
RESIDENT EVIL REVELATIONS



MARCA PLAYER Nº 40 ENERO 2012

EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS

Y mucho más...



Del infierno submarino de Rapture al caos celestial de la majestuosa urbe de Columbia. Una vertiginosa misión especial de rescate.

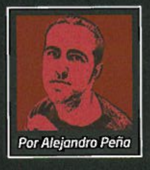
Tras un letargo de casi dos años, la saga *Bioshock* encara la recta final de su reaparición. El artífice del fascinante universo que cautivó a millones de jugadores en 2007, Ken Levine, vuelve a conducir un proyecto que ha sido diseñado desde cero. A diferencia de las otras franquicias de éxito, el creativo asegura que Irrational Games no ha cogido prácticamente ni un solo bit de los anteriores títulos de la serie. Una decisión costosa pero muy favorable ya que, si de algo pecaba la más que notable segunda entrega, era de ser un poco continuista. Levine se dio cuenta de esto, y por eso decidió trasladarnos desde las profundidades de la ciudad sumergida de Rapture hasta el vértigo de otra urbe genial que solo podía nacer de una cabeza tan ingeniosa como la suya.

Bioshock Infinite está llamado a convertirse, desde ya mismo, en uno de los videojuegos del año 2012. Y es que, más allá de mejorar la base de una jugabilidad aclamada por crítica y público, sabemos de sobra que la trama que lo acompañará de principio a fin estará a la altura de los mejores guiones de fantasía y ciencia-ficción que han pasado por Hollywood. Es la consecuencia de tener como director creativo a una mente forjada en el estudio dramático, y que, por los vaivenes de la vida, acabó siendo diseñador de este tipo de contenidos interactivos.

Pero vayamos al grano. Como decíamos, en ***Bioshock Infinite*** viajaremos a una suerte de ciudad flotante completamente nueva llamada Columbia –nombrada así en honor a la personificación femenina de América-. Un lugar en paradero desconocido bañado por un oscuro pasado e inmerso en una cruenta guerra civil entre las dos ideologías políticas antagonistas con más repercusión a lo largo de la historia: el orden y conservadurismo del ultranacionalismo más rígido (The Founders), y la libertad y el colectivismo llevado al extremo por los movimientos anarquistas o internacionalistas de trabajadores (Vox Populi).

Nosotros nos encontraremos en este escenario encarnando a Booker DeWitt, un veterano agente del deteriorado servicio secreto Pinkerton –antigua agencia de detec-

Entrevistamos en exclusiva a Ken Levine, padre de la saga, para que nos cuente las últimas novedades de uno de los títulos llamados a ser el mejor juego de 2012.


Por Alejandro Peña

tives privados de EE.UU. fundada en 1850-. Una de nuestras enigmáticas fuentes nos encomienda una misión que, a priori, nos resulta tan fácil que no podremos rechazar. Ésta nos da las coordenadas en las cuales se ubica la errante ciudad de Columbia y nos asigna la tarea de traer de vuelta a Nueva York a una doncella en plena juventud que responde al nombre de Elizabeth.

Bajo ese prólogo comienza nuestra andadura personal en ***Bioshock Infinite***, una historia que muy pronto estará ligada hasta el final con la misteriosa muchacha que nos han solicitado rescatar. Una joven dama de unos veinte años de edad que ha permanecido cautiva en lo alto de una torre desde que tenía tan solo cinco. El culpable de esto es una especie de monstruo mecánico del que sabemos poco más de que responde al nombre de Songbird. "Es uno de los elementos misteriosos del juego que tienes que descubrir", sentenciaba Ken. Éste la ha mantenido cautiva allí durante tantos años "movido por un sentimiento protector propio de los padres más estrictos". "Antes de que llegáramos fue el único amigo que tuvo", proseguía el creativo, pero todo eso cambiará desde que la liberemos de su prisión. A partir de entonces, la enorme criatura no descansará ni un instante hasta encontrarla, tiempo que ella aprovechará para "ir descubriendo el mundo a su alrededor, disfrutar de su propio destino por primera vez, así como para conocerse a sí misma y a sus enormes poderes", corroboraba Levine.

En vez de una ciudad, no cabe duda de que en esta ocasión todo el protagonismo y atención recae en el personaje de Elizabeth y, por ende, en nuestra relación con ella. "Tras rescatarla surge un conflicto inicial. Ella ve en principio a Booker como otra persona que quiere controlarla", nos confesaba Levine, "sin embargo, la confianza va creciendo entre ellos porque se necesitan el uno al otro. Están en un lugar peligroso y, mientras Booker puede ayudar a guiarla, Elizabeth puede protegerle usando sus poderes". Y es que, precisamente, estas habilidades son de lo más espectacular y sorprendente de esta entrega. Elizabeth puede activar lo que han denominado 'brechas temporales', que pueden traer o sacar objetos



LA GUERRA QUE IMPREGNA a toda la ciudad no tardará en salpicarnos. El caos que impera nos pondrá las cosas más difíciles.

TANTO VOX POPULI COMO el bando de los 'Founders' ansían el poder de Elizabeth para utilizarlos a su favor en el conflicto.



NOVEDADES EN LA JUGABILIDAD

El toque rolero de los Vigores y Nostrums



UNA DE LAS mayores novedades que se conocen actualmente para la tercera entrega de la saga es la sustitución de los antiguos Plásmidos y Tónicos Genéticos por los ahora denominados Vigores y Nostrums. Éstos son básicamente poderes similares a los que utilizábamos en las dos primeras entregas, pero con la diferencia de que ya no necesitaremos tan sólo una única fuente para su uso. En ***Bioshock Infinite*** cada Vigor tendrá capacidad para un número de cargas determinado -similar a la munición de las armas-, cuya cantidad irá en función de su poder. Esto posibilita que, a diferencia de la similitud de fuerza que experimentábamos con los Plásmidos, ahora tendremos más usos de aquellos poderes de menor potencia (como los fundados en la energía eléctrica), y de menos lanzamientos para las habilidades con mayor fuerza (como el grupo de cuervos llamado 'Murder of Crows'); algo que tendrá como efecto inmediato la obligación de replantearnos mejor las estrategias en cada combate. Además, por si fuera poco, Elizabeth podrá intervenir en determinadas ocasiones y potenciar los Vigores mediante sus habilidades. Por poner un ejemplo, una de nuestras descargas eléctricas podrá convertirse en una tormenta letal para grupos de enemigos si lo combinamos con el poder de este personaje para cambiar el tiempo y generar lluvias repentinas.



POR OTRO LADO, los llamados 'Nostrums' sustituirán a los Tónicos Genéticos de los primeros títulos para otorgarnos una serie de ventajas pasivas. La diferencia principal aquí es que ahora no podremos cambiarlos en cualquier momento y cuando deseemos, sino que una vez adquiridos se vincularán a nosotros para siempre -unos nos darán propiedades aleatorias y en otros casos los conoceremos previamente-. De esta forma, el equipo de Irrational Games quiere que nos sintamos identificados con la progresión que hagamos de nuestro personaje; un toque rolero que a buen seguro le sentará fenomenal a la saga.



ADEMÁS DE IMPLEMENTAR por primera vez un sistema de progresión de nuestro protagonista que nos haga elegir estratégicamente las habilidades que adquirimos, muy similar a la mecánica de los juegos de rol puros, la manera en la que nos moveremos por la ciudad de Columbia será otra de las grandes novedades de esta entrega. Ahora esto resultará mucho más espectacular que nunca gracias a los llamados 'Sky-Lines' o raíles aéreos. Se trata de una suerte de montañas rusas que fueron contruidas como principal medio de transporte en Columbia. Podremos movernos por casi toda la ciudad gracias a un singular gancho circular e incluso combatir mientras avanzamos en ellas. "Son uno de los retos diferentes que nos planteamos y que no habíamos hecho antes", aseguraba Ken Levine en nuestra entrevista. "Con los raíles aéreos queremos otorgar la sensación de estar al borde del descontrol, de tener el manejo pero sentir que casi lo perdemos en todo momento". Tendrán un papel clave en la jugabilidad, ya que además de servirnos para viajar, muchas de las luchas con los ciudadanos se desarollarán montados en estas vías para ganar en espectacularidad. Por si fuera poco, Elizabeth podrá manipular porciones del raíl y llevarlas dentro y fuera de sus brechas temporales para ayudarnos o librarnos de grupos de enemigos.



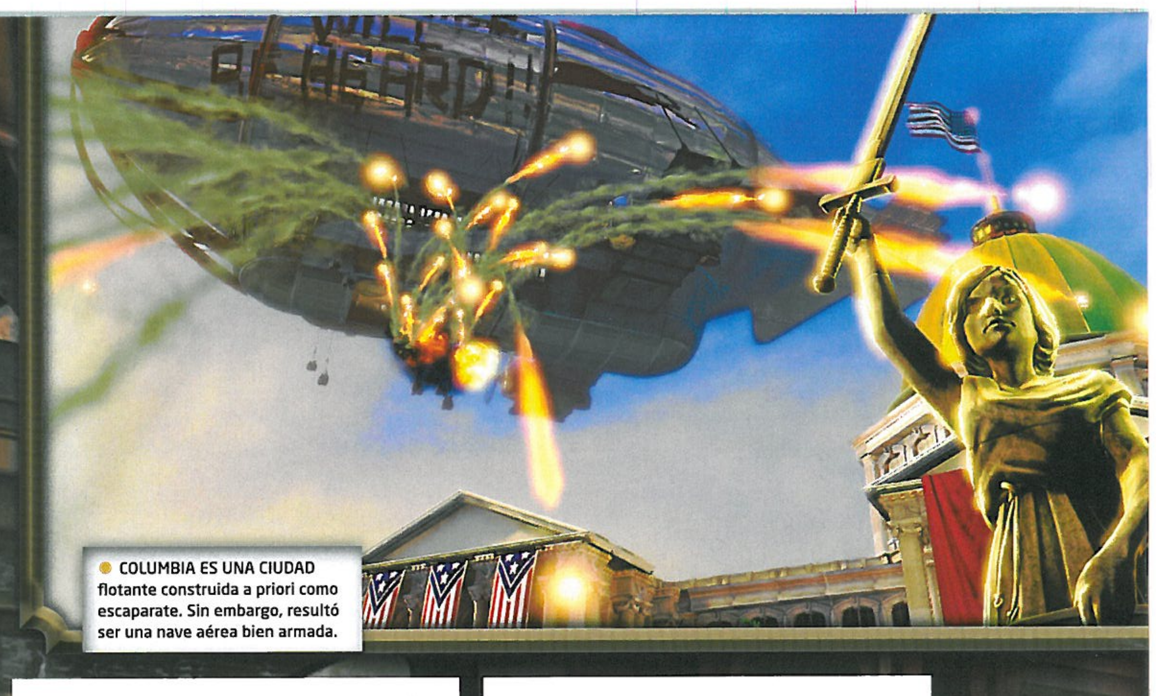
NOS COMPADECEMOS de aquellos que sufren de vértigo porque no disfrutarán del principal atractivo de este juego. ¡Qué vivan las alturas!



MURDER OF CROWS es uno de los Vigores más poderosos que dispondremos. Es capaz de quitarnos de encima a numerosos enemigos.

Te sentirás identificado con la evolución del personaje

de otras dimensiones: "ella no sabe por qué ni de dónde le surgen estos poderes", nos confirmaba el diseñador para mantener el misterio de la trama, pero sí que nos revelaba las múltiples situaciones en las que podremos emplearlos: "Puede traer coberturas para ti o eliminar aquellas donde se oculta el enemigo", nos describía el responsable. "Puede añadir nuevos raíles aéreos o quitarlos cuando llegan los enemigos para que se caigan". En definitiva, Levine se mostraba orgulloso: "Elizabeth te da una forma de cambiar el escenario para así buscar estrategias alternativas de una forma que no hemos visto en ningún otro juego". Aunque nos advertía: "El problema es que está aprendiendo a controlar su poder. Ella confía en ti para que la guíes por los combates porque tú, como Booker, tienes mucha experiencia".



COLUMBIA ES UNA CIUDAD flotante construida a priori como escaparate. Sin embargo, resultó ser una nave aérea bien armada.

Algo más que una ciudad

Ken Levine y su equipo decidieron crear un nuevo marco espacio-temporal que nos situará en el año 1912 y nos alzará a los cielos de la ciudad flotante de Columbia, forjada como cuna del excepcionalismo estadounidense de los albores del siglo XX. Finalmente, esta urbe se destapa como un auténtico acorazado armado tras protagonizar una serie de incidentes en China. Por esta razón es desautorizada por el gobierno americano y desaparece para caer en el olvido.

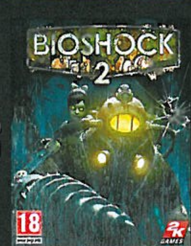
A diferencia de los pasillos estrechos, lineales y los tonos marinos y grises de Rapture, la ciudad voladora de Columbia presentará unos colores mucho más luminosos, vivos y un espacio mucho más abierto que nos dará mayor libertad para explorar. Así nos lo confirmaba el propio Levine: "En el primer *Bioshock* estabas como en una mazmorra todo el tiempo. Ahora tenemos el mismo estilo de zonas para explorar, pero la diferencia es que tienen una escala mayor. Al aire libre, y gracias a los raíles aéreos, las posibilidades se ven multiplicadas".

CRONOLOGÍA DE LA SAGA BIOSHOCK

BIOSHOCK, 2007: Ganador de un BAFTA entre otros galardones, fue, sin duda, su sorprendente y espectacular ambientación lo que le catapultó al éxito entre crítica y público. Y es que el título nos transportaba a una realidad alternativa del año 1960, ya que nos sumergía en una ciudad submarina gobernada por el científico Andrew Ryan, quien había logrado contruir un hábitat sin restricciones morales donde el individualismo campaba a sus anchas. Esto originó una cruenta guerra civil por la obtención del 'ADAM', una sustancia muy poderosa y adictiva.



BIOSHOCK 2, 2010: Nos situamos diez años después de los acontecimientos sucedidos en el primer juego, encarnando al fallecido y sorprendentemente resucitado 'Delta', uno de los primeros 'Big Daddy' creados. Nuestra misión será encontrar y rescatar a Eleanor, nuestra antigua 'Little Sister'. En nuestro camino se interpondrá la principal archienemiga política de Andrew Ryan, Sofía Lamb, quien promovía el esfuerzo colectivo en detrimento del genio individual. Deberemos hacerle frente a ella y a su secta para cumplir nuestro objetivo y salir de allí con vida.



BIOSHOCK INFINITE, 2012: Se dice que como ni Ken Levine ni Irrational Games estaban detrás del segundo juego de la saga, este resultó ser demasiado continuista y no logró sorprender como lo consiguieron los responsables del título original. Es por ello que la tercera entrega está siendo seguida de cerca con gran optimismo en el sector, ya que los creadores que dieron vida a la idea en 2007 vuelven a conducir este proyecto que nos ubica casi medio siglo antes de los hechos acaecidos en el primer juego.





ENTREVISTA CON KEN LEVINE

Un juego lleno de secretos por descubrir

¿CÓMO ESTÁ INTERCONECTADO *Bioshock Infinite* con las demás entregas de la saga en términos argumentales?

RESPUESTA: Creo que en términos de jugabilidad está muy claro lo que tienen en común; es decir, la sensación que te da al jugarlo, el tipo de universo que estamos creando, etc. En términos de la historia hay conexiones, pero son secretos y es importante que los mantenga para que, cuando los usuarios jueguen, disfruten de esa impactante experiencia.

EN LOS ANTERIORES JUEGOS siempre hay una buena idea de fondo que es llevada a su límite y entonces se torna en algo malo. ¿Cuál es la idea que es llevada a su extremo en esta ocasión?

RESPUESTA: Básicamente dos ideas. Tienes el poder principal de Columbia que es conocido como 'The Founders' (Los Fundadores), que son nacionalistas radicales y xenófobos. En la otra parte tenemos a los Vox Pópuli, que son una especie de movimiento internacional de trabajadores. Esto nos permite mostrar un conflicto que ha estado muy presente si miras atrás el último siglo. Estos grupos se vuelven cada vez más extremos y luchan entre ellos de una forma cada vez más radical. Creo que es muy interesante ver cómo lo estamos desarrollando, y es porque no estamos mirando al futuro, sino al pasado. Son ciclos de la historia que intentan volver siempre. No son tan radicales en la realidad como lo son en ***Bioshock Infinite***, pero hemos intentado mantenerlos verídicos, bien fundados. Como esto es una versión de algo real debemos mantenerlo creíble, por muy fantástico que sea el juego.



¿LA VENGANZA DEL JEDI? Una de las brechas temporales nos llevará a la década de los ochenta. Esta es la prueba.



Los raíles aéreos serán claves en la jugabilidad

¿ES BIOSHOCK INFINITE EL FINAL de la saga o estáis planeando lanzar alguna clase de spin-off o algún título para otras plataformas?

RESPUESTA: Si me preguntas en el momento del primer *Bioshock* sobre si vamos a hacer una secuela en una ciudad diferente, con este personaje llamado Elizabeth, con estos raíles aéreos...te diría ¿de qué me estás hablando? Nunca se me hubiera ocurrido. Por tanto, realmente no pienso en el pasado, pero tampoco pienso tan adelante. Creo que, si haces eso, acabas tomando decisiones rápidas que acaban con conclusiones poco profundas. Es ya difícil saber lo que vamos a hacer con cada simple cosa de este juego, como para pensar en lo que haremos en el siguiente.

¿POR QUÉ AMBAS FACCIONES enfrentadas necesitan a Elizabeth? ¿Por qué la buscan y la quieren?

RESPUESTA: Lo que sucede es que hay una profecía en Columbia que habla sobre Elizabeth. Los 'Founders' tienen miedo de esta profecía ya que podría quitarles del poder; por ello la mantienen cautiva en la torre con este monstruo mecánico llamado Songbird. Sin embargo, los del Vox Populi lo saben y quieren usarla para sus propósitos. Elizabeth, por tanto, es buscada porque es un personaje clave, ya que puede desnivelar la balanza a favor de cualquiera de las dos facciones.

LA SUPUESTA NEUTRALIDAD de los ciudadanos de Columbia hacia nosotros, ¿se tornará en hostilidad una vez que nos vean junto a Elizabeth, tras haberla liberado?

RESPUESTA: Habrá personas que os reconocerán y se interpondrán en vuestro camino, pero otras que no. De eso se trata, de que irás avanzando y no sabrás realmente qué es lo siguiente y a lo que te enfrentarás. Tienes que estar siempre en guardia y listo para pelear. Puedes comenzar también un combate por ti mismo, pero no siempre será una buena opción...

¿CUÁLES SON LOS ORÍGENES de Songbird? ¿Qué nos puedes contar sobre esta criatura mecánica y su relación con Elizabeth?

RESPUESTA: Contarte sus orígenes sería hablar de 'spoilers'. Songbird es uno de los elementos misteriosos del juego que tienes que descubrir. Creo que el juego trata mucho sobre esto: descubrir los distintos enigmas que van surgiendo en la historia. Con Songbird, Elizabeth tiene una relación un tanto agridulce. Algo por lo que todos hemos pasado: esa persona que, aunque la quieres y ella a ti, algún día tienes que superar y dejar atrás para ser feliz.





CATHERINE, EL 10 DE FEBRERO EN EUROPA

Deep Silver ha anunciado por fin la fecha oficial de lanzamiento de *Catherine*. Este peculiar juego japonés de aventuras, plataformas, puzles y desamores llegará a España el 10 de febrero de 2012.



NUEVO DLC PARA AC: REVELATIONS

Un nuevo pack de contenidos descargables para *Assassin's Creed: Revelations* ha sido desvelado. Se llamará 'Viajero del Mediterráneo' y llegará el 24 de enero. Incluirá mapas costeros para el multijugador.

LONDRES SE VISTIÓ DE GALA PARA VER Y JUGAR A LA NUEVA CONSOLA

¡VIVA LA (PS)

La mezcla de una máquina con una potencia increíble, un sinfín de aplicaciones sociales integradas en el catálogo y un buen puñado de títulos para el esperado lanzamiento, claves de la nueva apuesta portátil de Sony.

Hacía tan solo unas horas que nos habíamos hecho eco del acuerdo alcanzado por Sony Computer Entertainment Europa y Vodafone para que este último sea el proveedor oficial en Europa de la banda ancha móvil de la futura consola -a partir del 22 de Febrero de 2012- cuando en Londres ya se estaban a punto de anunciar más novedades.

Michael Denny, vicepresidente de SCE Worldwide Studios Europe, fue el encargado de ofrecer las novedades en una corta pero intensa presentación.

La primera en llegar, tras un breve recordatorio de las bondades de la consola, fue *Unit 13*, de Zipper Interactive, un 'shooter' en tercera persona que bebe claramente del clásico *Syphon Filter*. En él daremos vida a uno de los soldados de la llamada Unidad 13, y por lo visto en una breve demo presentada por uno de los miembros del equipo de desarrollo, contaremos con la posibilidad de tener diferentes perfiles de soldado en el escuadrón (seis operativos con habilidades y evoluciones propias en cada caso) a lo largo de 36 misiones con opciones multijugador y cooperativo. Además, Denny presentó en sociedad el nuevo *MotorStorm RC*, un título completamente nuevo de la saga en el que todo se podrá compartir al momento, desde los records, puntuaciones básicas y retos hasta las partidas. Habrá 24 coches basados en 8 categorías diferentes de conducción (Buggies, Superminis, Rally, Muscle Cars, Trucks, Supercars, Big Rigs y Monster Trucks), 16 trazados, y hasta 4 jugadores en conexión con PS3. De este modo, estos dos títulos se unen a los ya conocidos *Uncharted Golden Abyss*, *WipeOut 2048* (del »

Michael Denny, VP de SCE WS Europe

"PS Vita es 100% PlayStation"

"Hemos introducido todos los elementos que identifican a Sony con los jugadores"





LAS CUOTAS REGRESAN A FINAL FANTASY XIV

Square Enix ha anunciado que a partir del 6 de enero su videojuego *Final Fantasy XIV* volverá a contar con cuotas de pago mensuales. Las cifras de dinero serán más bajas de lo que se oficializó en su día en el lanzamiento del juego.

VITA!

DE TODO, PARA TODOS

Las palabras de Michael Denny acerca de las capacidades de PS Vita de cara al usuario no dejan lugar a la duda. La nueva apuesta de Sony quiere no solo ofrecer una potencia hasta ahora nunca vista en una consola portátil, sino que además quiere meterse de lleno en este mundo totalmente globalizado y conectado, de ahí que la apuesta por las redes sociales sea vital.

EL CATÁLOGO

BY SONY

-Uncharted: Golden Abyss
-WipeOut 2048
-Reality Fighters
-Little Deviants
-ModNation Racers: Road Trip
-Everybody's Golf
-Escape Plan
-Gravity Rush
-Hustle Kings
-MotorStorm RC
-Top Darts
-Super StarDust Delta

BY THIRD PARTIES

-Army Corps of Hell, de Square Enix
-Asphalt: Injection, de Ubisoft
-Disgaea 3 Return, de Nippon Ichi Software
-Dungeon Hunter: Alliance, de Ubisoft
-Dynasty Warriors Next, de Tecmo Koei
-EA Sports FIFA Football, de EA
-F1 2011, de Codemasters
-Lego Harry Potter: Years 5-7, de WB Games
-Lumines Electronic Symphony, de Ubisoft
-Michael Jackson: The Experience HD, de Ubisoft
-Ninja Gaiden (título provisional), de Tecmo Koei
-OddWorld: Strangers Wrath, de OddWorld Inhabitants
-Puddle, de Neko Entertainment
-Pure Chess, de RebelPlay
-Putty Squad Vita, de System 3
-Rayman Origins, de Ubisoft
-Ridge Racer, de Bandai Namco
-Shinobido 2, de Bandai Namco
-Silent Hill: Book of Memories, de Konami
-Stardrone Extreme, de BeatShapers
-Super Monkey Ball Banana Splitz, de SEGA
-Supremacy MMA, de 505 Games
-Tales from Space: Mutant Blobs Attack, de Drinkbox Studios
-The Treasures of Montezuma Blitz, de Alawar Entertainment
-Touch My Katamari, de Bandai Namco
-Troopies, de Bloober Team
-Ultimate Marvel vs. Capcom, de Capcom
-Urban Trials, de Tate Multimedia
-Virtua Tennis 4: World Tour Edition, de SEGA
-Orc Attack, de Casual Brothers
-Ben 10 Galactic Racing, de Bandai Entertainment
-Dragon's Racing, de Ignition Entertainment
-Robot Rescue Revolution, de Teyon
-Mortal Kombat, de WB Games
-Assassin's Creed, de Ubisoft
-Bioshock, de Take Two
-Street Fighter X Tekken, de Capcom
-Call of Duty, de Activision Blizzard





TODOS LOS VIERNES, DE 23.30 A 0.00 HORAS EN RADIO MARCA

Recuerda que ahora puedes escuchar nuestro propio programa de radio, Marca Player FM, que se emitirá todos los viernes de 23.30 a 0.00 horas en Radio Marca. Junto al equipo liderado por José de la Fuente, os traemos la primera red social de videojuegos en la radio. El mismo grupo que dio vida al gran programa Blade FM os brindará con cada edición sus respectivos análisis de los últimos juegos del mercado, sus propios avances de los títulos que están por llegar (con intervenciones del equipo de redacción y colaboradores de la revista), así como las últimas noticias de impacto y las bandas sonoras más relevantes y que más han marcado a las generaciones de jugadores. Además, si por cualquier causa mayor te lo pierdes durante su emisión en Radio Marca, podrás escucharnos también cada lunes a través de nuestra página Web y nuestro espacio en Facebook, gracias al podcast que subiremos a las plataformas de iVoox e iTunes.

ESCÚCHALO EN:







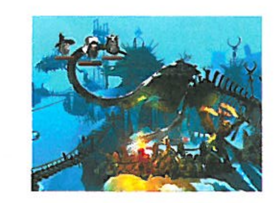


LLÉVATE UNO DE LOS 10 INSTRUMENTOS DE MÚSICA PAPER JAMZ

La franquicia Burger King ha lanzado una oferta ideal para los más pequeños. Llévate con tu menú Diverking uno de los diez instrumentos de música diferentes Paper Jamz. ¡Y no pares de tocar!

RADIO MARCA

96.8	Alicante
90.9	Almadén de la Plata (Sevilla)
101.8	Almansa (Albacete)
99.5	Almería
89.1	Barcelona
106.2	Bilbao
90.4	Cáceres
101.6	Cádiz
105.5	Castellón
102.9	Córdoba
89.2	Coruña
104.5	Guadalajara
90.6	Hellín (Albacete)
97.7	Huelva
98.7	Ibiza
93.6	Lanzarote
88.2	Las Palmas
100.6	León
103.5	Madrid
94.6	Madrid Norte
94.2	Madrid Noroeste
92.7	Madrid Sur
96.9	Málaga
91.6	Mallorca
102.1	Menorca
89.3	Orense
98.8	Palencia
105.6	Pamplona
103.5	Pontevedra
104.6	Radio Aquí Toledo
90.6	Rioja
106.3	Rioja Baja
93.7	San Juan (Alicante)
94.1	San Sebastián
91.5	Santa Cruz de Tenerife
94.2	Santander
106.9	Sevilla
98.8	Solo Radio Cartagena
101.3	Solo Radio Cieza
104.2	Solo Radio Jumilla
88.9	Solo Radio Murcia
87.6	Solo Radio Noroeste Cehegín
90.0	Solo Radio Torrepacheco
97.7	Tenerife Norte
97.8	Tenerife Sur
101.9	Tortosa (Tarragona)
90.9	Valencia
101.5	Valladolid
101.9	Vigo
87.6	Zaragoza



TRINE 2 CONTARÁ CON UN DLC DE 4 HORAS

Frozenbyte ha anunciado que un contenido descargable de cuatro horas de duración llegará a *Trine 2* en primavera. El juego ya está disponible en PC. En PS3 y Xbox 360 aparecerá los días 20 y 21 de este mes, respectivamente.



ANUNCIADA UNA NUEVA EXPANSIÓN PARA LOS SIMS 3

Electronic Arts ha revelado una nueva expansión para su simulador 'de vida', *Los Sims 3*, llamada 'Salto a la fama'. Podremos convertir a nuestros sims en famosos (magos, cantantes, DJs...). Su lanzamiento está previsto para el mes de marzo del año próximo.

» que hemos podido ver de primera mano una demo de lo bien que funciona una partida cruzada entre dos PS Vita y una PS3 en tiempo real y sin retardo alguno), *Reality Fighters, Little Deviants, ModNation Racers: Road Trip, Everybody's Golf, Escape Plan, Top Darts* y *Hustle Kings*.

PS Vita: sociabilidad absoluta

Si algo ha quedado claro desde que se comenzó a hablar oficialmente de PS Vita, es su orientación total hacia las redes sociales y sus posibilidades a la hora de compartir y generar contenidos online. Prueba de ello es la llegada de servicios como los presentados por Denny como "muestra del compromiso de PS Vita con la socialización del videojuego". A los servicios y aplicaciones ya conocidas se unen Near y Flickr. La primera de ellas se basa principalmente en una evolución social y 'gamer' de FourSquare, en la que podremos estar al tanto de los juegos que hemos ido descubriendo y dónde, de la localización de nuestros amigos, y compartir todo tipo de datos con ellos. De Flickr tampoco comentó en exceso más allá de confirmar que desde la consola se podrán acceder a todos los servicios de esta red, desde colgar fotos y organizar álbumes a compartir cada una de ellas directamente con las diferentes redes sociales o directamente con nuestros amigos.

Realidad Aumentada por seis

Otro de los caballos de batalla de PS Vita es su compromiso -en palabras de Denny- con la tradición de PlayStation de aportar novedades dentro del segmento de la realidad aumentada. Dicho y hecho. Al lanzamiento de la consola lo acompañarán seis tarjetas para disfrutar de estas funciones, que estarán presentes en un amplio catálogo de juegos gratuitos desde el primer día de disponibilidad de la consola. Para terminar, recordar que la campaña de reservas de PS Vita comenzó el 30 de noviembre, a 249 euros la versión Wi-Fi y 299 euros el modelo con 3G incorporado.

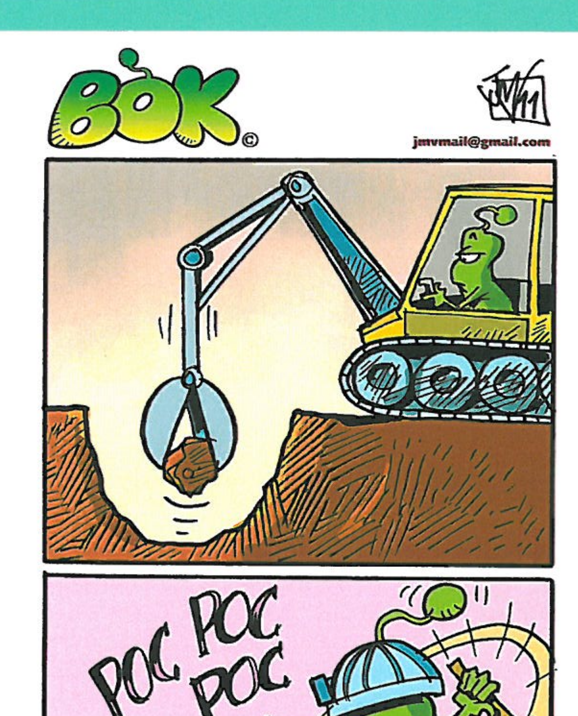
CAMPAÑA DE RESERVAS... ¡EN MARCHA!

El 30 de noviembre fue la fecha elegida por Sony para que el sistema de reservas de PS Vita diese comienzo. Para incentivar estas reservas, Sony ha preparado dos packs con diferentes regalos y elementos para disfrutar el 22 de febrero, día que se pone a la venta.

Los detalles completos están en el blog de Playstation pero aquí os ofrecemos el contenido de los dos packs, el grueso es el mismo en ambos, salvo que puedes elegir entre unos auriculares azules o una cartera de piel con el logo de la portátil:

- Auriculares o cartera de piel.
- Cinco euros de descuento para uno de estos juegos en la Store de Vita: *Little Deviants, Super Stardust Delta, Hustle Kings* o *Escape Plan*.
- Exclusivos artículos de Vita para PlayStation Home: camiseta, gafas de sol, auriculares, zapatillas y bolsa de entrenamiento.
- Acceso anticipado a *Frobisher Says!* de Vita.
- Avatar de PS Vita para la propia portátil.















GOLDENEYE RELOADED 007

PERSONAJE EXCLUSIVO

HUGO DRAX
Y
PISTOLA LÁSER MOONRAKER

Solo en PlayStation®3

VUELVE LA AVENTURA DE BOND
QUE DIÓ COMIENZO A TODO



www.GoldenEyeGame.com www.facebook.com/GoldenEyeGame

4 NOVIEMBRE 2011






TOP5

Estos son vuestros cinco videojuegos más esperados de 2012. Estas opiniones son sacadas de nuestra página de Facebook:



1 GRAND THEFT AUTO V

PATÉATE LOS SANTOS

La aclamada saga de Rockstar se coloca en la primera posición del podio de los juegos más esperados de 2012, y eso que de momento poco se sabe del juego, a excepción de un tráiler que deja entrever que la acción tendrá lugar de nuevo en la ciudad de Los Santos.

2 MAX PAYNE 3

NO PIERDE A LOS FIELES

El ya mítico Max Payne regresará el año que viene para saciar a sus seguidores y convencer a los detractores de esta tercera entrega, en la que el ex policía Max vuelve más fuerte que nunca de la mano del ya famoso tiempo bala.



3 BIOSHOCK INFINITE

DEL MAR A LOS CIELOS

En el último cajón del podio aparece la tercera entrega de Bioshock. A pesar de la ligera decepción que supuso para muchos la segunda parte, el nuevo rumbo que ha tomado la saga parece que os ha convencido. Toca salir de Rapture y subirse a Columbia.

4 RESIDENT EVIL: ORC

ZOMBIS Y MÁS ZOMBIS

La saga de zombis más popular regresará en el mes de marzo para satisfacción de muchos. Tocará eliminar todas las pruebas del desastre provocado por un virus en Racoon City mientras eliminamos a los supervivientes.

5 UNCHARTED: GA

NATHAN DE BOLSILLO

Se cuela en el Top un juego para portátiles, un hecho poco habitual, pero que, cuando sucede, es por una razón. Y es que las emocionantes aventuras de Nathan Drake han calado hondo.



DRAGON'S DOGMA YA TIENE FECHA EN EUROPA

Capcom ha anunciado la fecha de lanzamiento de su juego Dragon's Dogma. Este esperado título de acción en entorno abierto aparecerá en las tiendas europeas el 1 de mayo de 2012, más de un mes después que en EE.UU.



MESSI, PORTADA DE FIFA STREET

EA Sports se ha adelantado al mercado de invierno y ha fichado al futbolista Leo Messi para ser la nueva cara de su próximo título de fútbol callejero *FIFA Street.*

LOS PRIMEROS 10

10 MINUTOS DE A.C. REVELATIONS

Por Carlos Uriondo.

Puedes ver el vídeo completo en la web ***www.losprimeros10.es***



DESMOND ESTÁ ATRAPADO EN EL ANIMUS



Y NO ESTÁ SOLO


LAS AVENTURAS DE EZIO CONTINÚAN



ALTAIR ESTÁ MUY PRESENTE


LA BATALLA EMPIEZA PRONTO

Apaga la consola

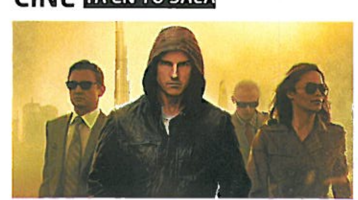
CÓMIC YA A LA VENTA



WOW: MALDICIÓN WORGEN

En el cómic *World of Warcraft: la maldición de los Worgen* tendrá lugar una serie de brutales asesinatos en la ciudad amurallada de Gilneas. Un detective tendrá que investigar el caso, pero descubrirá mucho más de lo que tenía previsto en un principio.

CINE YA EN TU SALA



MI: PROTOCOLO FANTASMA

Cuarta entrega de la saga Misión Imposible. Tom Cruise vuelve a meterse en la piel del agente Ethan Hunt que, junto a sus nuevos compañeros, tendrán que limpiar el nombre de su organización, la FMI, con una amenaza de guerra nuclear por medio.

LIBRO YA A LA VENTA



1001 VIDEOJUEGOS A LOS...

Tras un año de espera desde que salió en inglés, llega este *1001 videojuegos a los que hay que jugar antes de morir* traducido al castellano. El título deja claro cuál es su objetivo: ofrecer la lista de los videojuegos más imprescindibles de la historia.

LA HORA TOST



Gina Tost
Twitter @ginatost



Opinión

No es verdad que vuestro juego sea tan largo

Últimamente no paro de leer frases para vender videojuegos del tipo: "Más de 400 horas de juego", o "Más de 1.000 horas de juego", y me pregunto: ¿Quién, aparte de mis amigos freaks, tiene tiempo para terminárselo y encima rejugarlo para sacarle los trofeos o los logros?

Cada vez salen más "sandbox" al mercado. Esos juegos que no tienen una historia lineal y que puedes jugarlos en cualquier orden -más o menos-, porque puedes desplazarte por todo el mundo y hacer el gamba (también llamado por nuestro amigo Peter Molyneux "hacer el Bien o el Mal"), afectando a la trama y a tu relación con los demás personajes del juego. Son sandbox, por ejemplo: *Infamous, Batman Arkham City, Saints Row, Grand Theft Auto, Fable, Assassin's Creed* o *Skyrim*.

Al final, no es que el juego en sí dure 400 horas. Dura 40, que no está mal, pero te pasas el 90% del juego de un lado para otro, andando de "Pueblo Paleta" a "Ciudad Blanca", apretando el gatillo para correr y pasar esa parte lo más rápido posible porque tú lo que quieres es llegar a ese castillo para matar al maldito dragón mientras piensas que por qué no hay un aeropuerto en ese jodido mapa. Si hay hasta miradores con sillas en montañas, ¡podían haber puesto un aeropuerto regional!

Amigos desarrolladores, os hemos pillado el truco. Lo siento, pero ya no nos la coláis más.

Que sí, que ese castillo que se ve a lo lejos es enorme y os ha costado un huevo, un divorcio y tres semanas de renderizaciones, pero si en vez de renderizar tanto, me ponéis unas escaleras mecánicas para subir a la cima de la montaña, será mucho mejor para todos.

Empezad a pensar en portales como hace Valve, por favor. En *Assassin's Creed* lo han solucionado con unos accesos rápidos por alcantarillas, pero no es del todo óptimo. Ni el menú para señalar la alcantarilla ni la cantidad de alcantarillas para desplazarte.

¿Soy la única que odia los sandbox a muerte y lo que necesita es acción trepidante sin bajones? Mis amigos me llaman loca por decir que *Batman Arkham City* es un buen juego con un mal sistema de transporte. Tengo el gatillo roto de usar tanto el gancho.

INVENTOS VIDEOJUEGUILES que habría que quemar en la hoguera

Hacer el melón delante de la tele

Después de jugar al tenis, golf, bolos con la consola -y encima comprar los accesorios de la raqueta o el palo para ser una idiota completa-, nos vienen con que tenemos que soplar la pantalla para mover los molinos, rascar la pantalla para quitar la arena del mapa, o sacudirla para girar una tortilla. Mis vecinos van a crear un canal de televisión con mis coreografías jugando a la consola. Quiero que me tomen en serio cuando digo que juego a videojuegos.

La realidad virtual

Te ponías un casco con gafas integradas, proyectaban un juego en primera persona y se pensaban que tenían un videojuego. Ni Nintendo Virtual Boy ni el salvapantallas del laberinto de Windows eran divertidos. Aunque dicen que Virtual Boy fue el padre de la 3DS.

Nintendo Power Glove



El catálogo no era muy extenso que digamos. Solo se publicaron dos juegos específicos para jugar con este guante: *Super Glove Ball* y *Bad Street Brawler*. Este guante merece que les recordemos a los ingenieros industriales que nuestros pulgares han soportado cosas como el mando de la PS1, y que no hace falta parecerse a Michael Jackson para jugar a videojuegos. Aunque dicen algunos por ahí que este sofisticado Power Glove es el padre de la Wii.

#FOLLOW FRIDAY



"No sé a quién se le ocurrieron las fases de recuerdos de Desmond Miles en *Assassin's Creed Revelations*, pero merece mi odio. ¡Qué coñazo!"

@diariodeunjugon

Una hipótesis: "Ahora que Ueda dice que se va de Sony, ¿os imagináis *The Last Guardian* como juego exclusivo de Microsoft y Xbox 360?"

Bernardo Hernández
@BlogVyC
Videojuegosyconsolas.net



LOS ENEMIGOS DE TU COLECCIÓN

Cuando uno empieza una colección todo es de color de rosa. Verificas que todos los juegos que te trajeron los Reyes tienen sus cajas originales, que no has abierto demasiado los manuales y, sobre todo, que no hayas escrito algún "truco" a boli cuando eras peque.

Uno va creciendo y seleccionando sus títulos para tener en la estantería las mejores obras lúdicas de todos los tiempos. Mimamos nuestros juegos, los compartimos con nuestros amigos y cual palomas en la Plaza San Marcos de Venecia, nuestra colección crece sin límites.

Pasan los años y llega el primer enemigo de tu colección, una persona a la que tanto quieres pero que poco a poco se convierte en tu peor pesadilla cada vez que invade tu habitación: tu madre. "¡Como sigas acumulando cajas nos vas a echar de casa!", "¡Qué vergüenza como vean esto tus amigos!", "¡Deja las maquinitas que te vas a quedar tonto y ayuda un poco en casa!". Estas frases automáticas saltan aleatoriamente y solo tienen una solución: huir.

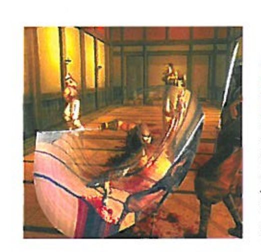
Habiendo guardado todo en cajas de cartón y listo para hacer la mudanza, partes de casa con la esperanza de poder disfrutar y exponer toda la colección en tu futuro apartamento. Sonrisas, libertad, cenas en casa y quedadas "frikis" con amigos... hasta que te instalas, y deshaces las cajas repletas de juegos.

Llegas y al poco tiempo oyes: "¡Como sigas acumulando cajas nos vas a echar de casa!", "¡Qué vergüenza como vean esto tus amigos!", "¡Deja las maquinitas que te vas a quedar tonto y ayuda un poco en casa!". ¿Oigo voces? ¿Tengo las frases de mi madre grabadas a fuego? No, es tu novia. Bienvenido al LEVEL 2.



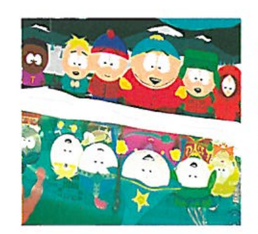
www.videojuegosyconsolas.net
info@videojuegosyconsolas.net





NINJA GAIDEN PARA PS VITA

Llegará al mercado japonés en febrero de 2012. Adaptación del juego de PS3, pero con un nuevo nivel de dificultad y controles adaptados a la consola portátil.



LLEGA EL RPG DE SOUTH PARK

Está siendo desarrollado por Obsidian y THQ. Encarnaremos a un niño recién llegado que, junto a los personajes habituales, tendrá que encarar ciertas amenazas.

GOOGLE CHROME INCLUIRÁ JUEGOS EN STREAMING

Ya trabajan en nuevos drivers 'plug&play' y pronto funcionará con el nuevo protocolo de comunicación en tiempo real WebRTC, que permite el envío de audio y vídeo de forma fluida. Todos estos cambios apuntan a un mismo objetivo: El Cloud Gaming al estilo OnLive.

MICROSOFT QUIERE SACAR TODO EL PARTIDO A SU HERRAMIENTA DE RECONOCIMIENTO



KINECT BUSCA IDEAS, LA IMAGINACIÓN ES EL LÍMITE

Rehabilitación, 'telepresencia' robotizada, clases educativas en la consola... "Efecto Kinect" une a creadores y usuarios para dar con nuevas aplicaciones del sensor.

Microsoft sigue premiando e incentivando la innovación con Kinect. "Cuando nos preguntan que será lo próximo que haremos con Kinect, respondemos con la misma pregunta". Con este mensaje, presente en su último spot publicitario, dejan en manos de los emprendedores el futuro de una tecnología que se abre camino con el apoyo de todo el que tenga algo que aportar. La empresa patria Nebutek ya trabaja en un prototipo de 'telepresencia'. Asier Arranz, responsable de la empresa, considera que "con la combinación de Kinect y modelos humanos robotizados, se podrían hacer teleconferencias que no solo reprodujesen las palabras y los gestos por vídeo, sino que capacitarían al interlocutor a interactuar de forma directa con los asistentes". El colegio SEK ya utiliza Kinect en programas educativos. El Clínico San Carlos y el Hospital NISA Aguas Vivas lo utilizan para rehabilitación. Kinect Travelling permitirá realizar una inmersión en un destino turístico sin movernos del sofá de casa. Y son solo algunos de los ejemplos más destacados de un buen número de propuestas. Ya son 200 empresas las que trabajan en aplicaciones de Kinect en el mundo, y 9 de ellas son españolas. El "Efecto Kinect" sigue creciendo y... ¡Lo mejor aún está por llegar! ■ > *Iván Herranz*







ZARAGOZA PRESENTADA COMO LA APPCITY 2012

Tendrá lugar entre el 1 y el 4 de febrero y formará a los futuros programadores de videojuegos en smartphones, un mercado emergente que demanda nuevos profesionales. Sesiones dirigidas al diseño de apps, programación, marketing y comercialización.



LA CASA REAL MOLESTA CON EL TRAJE DE MAGNETO

Se trata de un traje idéntico al del rey Juan Carlos y llegaría en forma de DLC para *Ultimate Marvel vs. Capcom 3*. Hace referencia a cierta portada, que ya en su día la Casa Real exigió que retiraran por un "uso indebido" de la imagen del monarca.

LA FIRMA DE BILL GATES LES DIO LA OPORTUNIDAD DE VIAJAR A SU SEDE

UNA EMPRESA CÁNTABRA EXPRIME KINECT A TOPE

Tedesys no perdió la oportunidad de mostrar sus proyectos que van desde el TedCas aplicado en quirófanos hasta el TedShop, escaparates virtuales. ¡Y ya se codean con el mismísimo Alex Kipman!

Tedesys es una empresa cántabra de tecnología, referente internacional en aplicaciones basadas en Kinect y ganadora de varios premios a su labor emprendedora. Son viejos conocidos de esta casa y hace unos meses ya charlamos con ellos a raíz de su premio en el concurso "Únete al movimiento Kinect". Microsoft les dio la oportunidad de viajar a su sede central en Seattle y hemos hablado con ellos para saber de primera mano cuanto dio de sí la aventura en la casa de Microsoft.



DANIEL CALVO Y JESÚS M. Pérez posan junto a Alex Kipman (en el centro), creador de Kinect.

› ¿Cómo os ha ido por las Américas'?

» Una de las cosas que más nos ha llenado ha sido la cercanía de la gente de Microsoft. Han sido unos anfitriones increíbles y nos han tratado como si fuéramos de la familia. Han comido con nosotros, compartido experiencias y opiniones, nos han abierto las puertas de un centro tan increíble como es el de Microsoft. Visitamos los laboratorios (la casa del futuro, la cámara anecoica dónde hacen las pruebas de sonido, el laboratorio de hardware, "the garage", donde tienen algunas de sus geniales ideas....), las instalaciones y los centros de ocio y esparcimiento: campos de fútbol, baloncesto... Poder conocer al creador de la Kinect (Alex Kipman) fue uno de los momentos mágicos del viaje. Durante una hora compartimos opiniones, dudas...¡Le pudimos hacer la demo de nuestro producto en vivo!

› Tenéis el apoyo de Microsoft, de Telefónica, habéis ganado premios y reconocimiento...¿De qué depende a partir de ahora el éxito de vuestros proyectos?

» Lo que queda es mucho esfuerzo, un modelo de negocio adecuado a las necesidades del mercado y que el mercado reciba bien una tecnología novedosa como la nuestra.

» Puestos a imaginar, ¿cuál creéis que será la próxima tecnología que revolucionará el sector?

» Es difícil de decir, pero cada vez tendemos más a la multidisciplinaridad y el trasvase de conocimiento entre campos (lo que está ocurriendo con Kinect es la muestra: El salto del mundo del videojuego al mundo de la medicina, tiendas....). En el futuro la tendencia es a una interactuación cada vez más natural y a medios de proyección más elaborados y realistas. Tecnologías como la holografía, la realidad aumentada y la captura de movimientos se darán la mano en el futuro haciendo que la realidad virtual, que en su día no cuajó por precio e incomodidad de los dispositivos sea un hecho. Las futuras consolas serán una prolongación del usuario, más que un elemento ajeno.

› ¿Consideráis que Kinect está 'infraexplotado'?

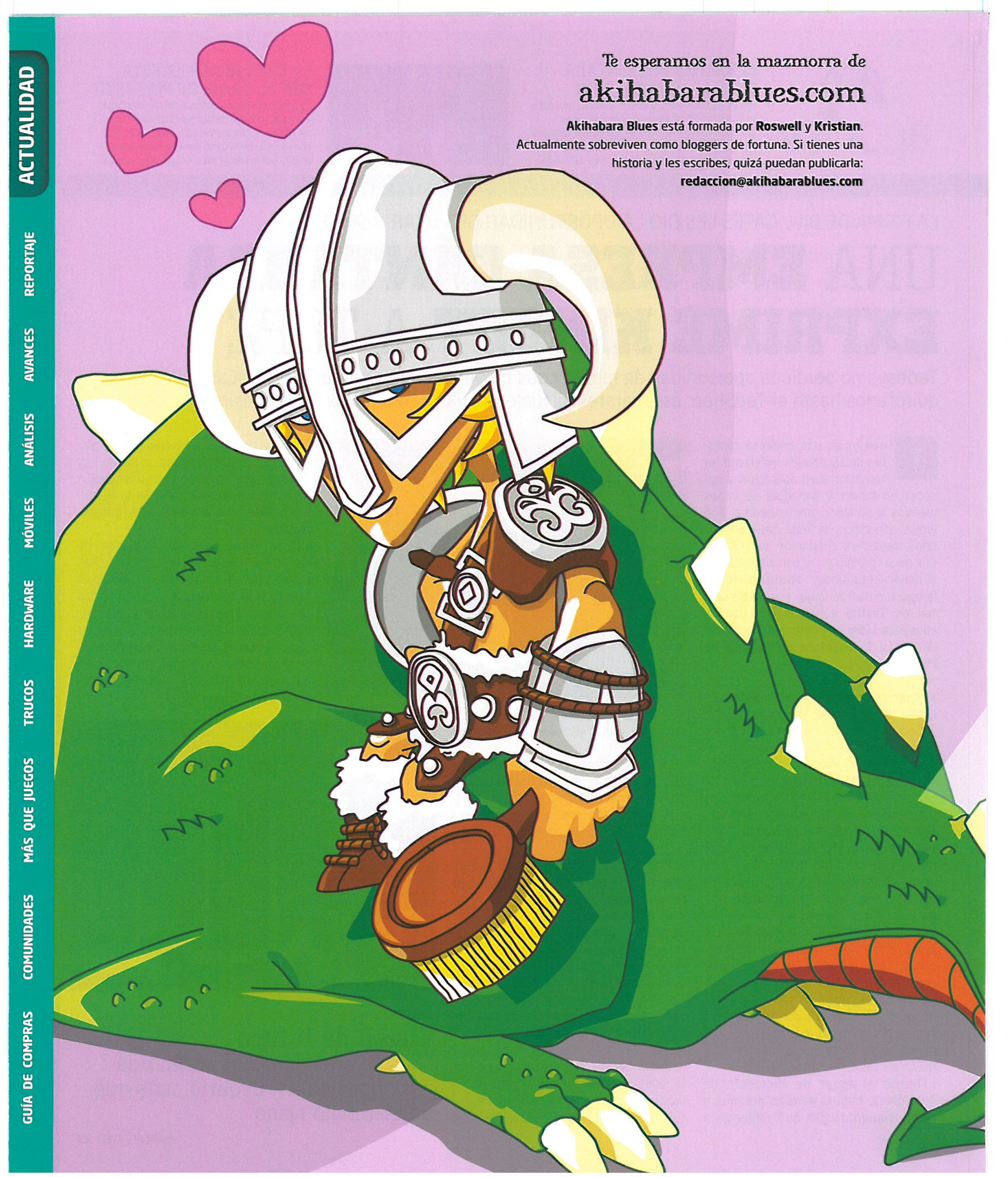
» Totalmente, pero en el mundo de las aplicaciones aún veremos muchas cosas este año. Kinect ha permitido el acceso a la tecnología a usuarios con un potencial tremendo pero que no podían acceder a ella con anterioridad. La imaginación es el límite. Tedesys estará ahí para demostrar que con esfuerzo e ilusión el 2012 será... ¡Un año de sorpresas! ■ › *Iván Herranz*



Jesús M. Pérez

Visión de futuro

"Las futuras consolas serán una prolongación del usuario, más que un elemento ajeno"



Te esperamos en la mazmorra de

akihabarablues.com

Akihabara Blues está formada por **Roswell** y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla: **redaccion@akihabarablues.com**

El Síndrome de Estocolmo

¿Qué es lo que define a un **videojuego inolvidable**? Piensa en los títulos que te han gustado en uno u otro momento de tu vida. Ya seas un fanático de los shooters, de los juegos de fútbol o de los plataformas, el factor común no ha sido, seguro, el apartado gráfico, el componente multijugador o la innovación, en cualquiera de sus formas. Lo que realmente define a los videojuegos memorables **es su capacidad de abducir**, de crear un mundo fantástico en el que, como jugador, te sumerges sin posibilidad de escapatoria. Por eso **Skyrim es, posiblemente, el Mejor Juego de la Historia**. Y no hablo de puntuaciones, ni de hype, ni de bugs, ni de sus visuales. Ni tan siquiera de su impresionante apartado sonoro. Hablo, como casi siempre que abro la boca o me enfrento al *desafío de la página en blanco*, **de sensaciones**. Y las que tengo jugando a la creación de Bethesda son **inmejorables**. Como suena.

En Skyrim puedes encarnar a un ladrón, a un asesino, a un defensor del Imperio o a un mago con ansias de conocimiento. O a un trotamundos o ¿Por qué no? a una elfo sin raíces. No importa. Todos los perfiles de aventurero tienen cobijo en esta Obra Maestra y todos ellos quedarán atrapados en la superproducción de Bethesda cual telaraña ¿El secreto? Quizá sea la enorme libertad de acción que permite algo tan mágico como el poder jugar sin seguir la historia. Y no, no estoy hablando de saltar desde una azotea con un coche. Tampoco me refiero al gigantesco mapeado que posibilita horas y horas de exploración y quests secundarias. Y no, no me refiero al matar palomas en cada esquina, sino de descubrir NPCs, de conocerlos, de implicarnos en su historia, de vincularnos emocionalmente con ellos. Y eso es algo revolucionario - *Milo, muérete de envidia* - aunque no sea la clave de este título. Como tampoco lo es el motor de generación aleatoria de misiones, porque la monotonía de las mismas quizás te despegará, a la larga, de ese **paraíso jugable que es Skyrim**. Los ingredientes por separado quizá sean casi inofensivos, pero combinados dan como **resultado algo inolvidable. Épico.**

Objetivamente **Skyrim no innova**, porque la fórmula lleva con nosotros desde Morrowind. Como mínimo. Oblivion, posteriormente, la pulió; y es evidente - y fascinante - que **Skyrim aún tiene margen de mejora**. Pero no ha existido juego más inmersivo que este, con su capacidad de **hacernos soñar**, de transportarnos a otra dimensión, de hacernos desear no escapar de sus brazos, de sumergirnos por siempre en el mundo de Tamriel, de secuestrarnos durante horas y de estar agradecidos a nuestro captor. Técnicamente no brilla más que en su ambición de conseguirlo. Jugablemente los combates son muy mejorables. Los caballos palidecen si se les compara con los de Red Dead Redemption. Pero en un único DVD cobija **una magia incomparable**, mientras otros títulos bastante menos ambiciosos que han nacidos cobijados por el mismo techo, como Rage, necesitan varios discos. Sí, John Carmack, o te pones las pilas o vas a pasar a la historia como **el tio que una vez curró con el creador de Daikatana.**

Puede que haga falta una nueva generación - o dos - de hardware para poder ofrecer al jugador **algo más que una porción de un mapa de Tamriel**, NPCs cuyo carisma depende de una colección de frases, librerías repletas de volúmenes de poco más 10 páginas de duración o una mecánica de bien/mal que vaya más allá de convertir a los ladrones de manzanas en los Enemigos Número Uno de la Sociedad. Ese día, cuando llegue - porque llegará -, echaremos de menos la luz del Sol, el salir a comprar el pan, el ir al cine: no podremos despegarnos de la consola. Y es que la refinada fórmula de The Elder Scrolls ha alcanzado un nivel suficiente como para que me pregunte dónde está el límite y me plantee muy seriamente qué haré cuando los videojuegos ofrezcan un mundo muchísimo más atractivo que el que llamamos Real. Y entonces el concepto de un universo virtual a lo Matrix quizá no parezca tan malo. Después de todo, **la Inmersión es la felicidad.**

Diseño **@Roswell_AKB**
Texto **@ABKristian**



MMO PLAYER POR MMOGAMER.ES

NO HAY NADA MEJOR QUE LLEGAR A CASA Y SUBIR A MI NAVE TIPO CORELIAN

EN ESTE NÚMERO

Staff

Pues sí, para cualquier queja, estos son los energúmenos..

Juanma Castillo
DIRECTOR

Álex Peña Plaza
EDITOR

Edu López 'Aiolos'

Héctor Montoro 'Kreidmar'

José Luis Carande 'Ark'

Juan Vizcaya Moyano 'Hax'



WTF! Cuando leáis estas páginas ya llevaremos 5 personajes a nivel 30 del 50 que es el 'level cap' de este *SWTOR*. ¡Ah no! ¡Qué los personajes de la beta exclusiva no se mantienen! ¡Mecachis!

BASKETDUDES SE EXPANDE A ASIA

Bitoon ha llegado a un acuerdo con Softstar Entertainment para distribuir el juego en Taiwán, Hong Kong y Macao a partir de mediados de diciembre.

GHOST RECON ONLINE YA ES BETA CERRADA

Ubisoft ha empezado a mandar emails solicitando rellenar una encuesta y con ello facilitar algunas claves para la beta cerrada que va a comenzar de *Ghost Recon Online*.

LANZAMIENTO DE SUPER HERO SQUAD

El juego basado en la serie para niños y no tan niños de los personajes de Marvel ya está disponible. Disfruta del juego en http://www.super-hero-game.eu/



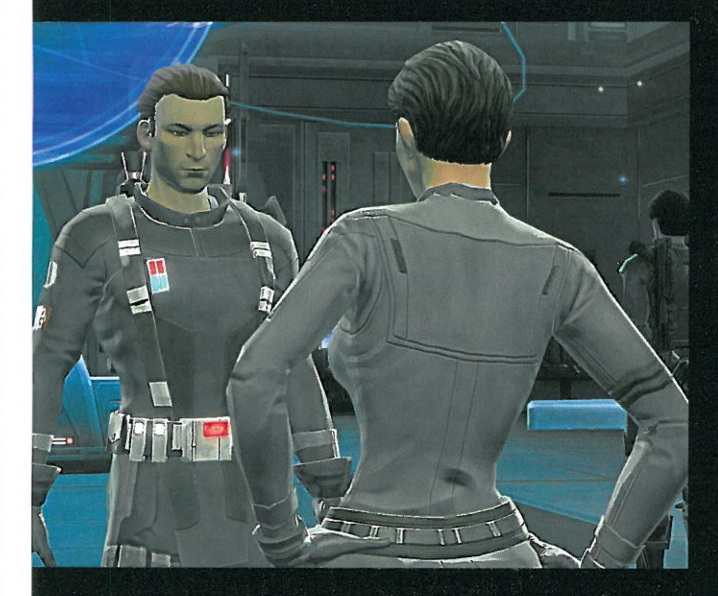
LA NAVIDAD LLEGA A LEAGUE OF LEGENDS

Como ya nos tienen acostumbrados los chicos de Riot Games, estas Navidades nos ofrecerán aspectos exclusivos y limitados de algunos de nuestros héroes favoritos.









REPORTAJE

STAR WARS THE OLD REPUBLIC YA ESTÁ AQUÍ

El lanzamiento más esperado del año llega a las tiendas.

O al menos en cuanto a lo que MMOs se refiere, *Star Wars The Old Republic*, el lanzamiento más esperado de Bioware (*Mass Effect 3* mediante), uno de los más accidentados y largos también, está ya aquí para disfrute de los que, se espera, sean cientos de miles de fans. Por de pronto, parece que la ingente comunidad de fansites (más de dos centenas contabilizados) ya están convencidos y las reservas millonarias le aseguran un primer recorrido exitoso por la lista de ventas. Pero, ¿qué ofrece realmente ***SWTOR*** ahora que ya está entre nosotros?

Pues ***SWTOR*** es un MMORPG de corte totalmente clásico, eso que quede bien claro. Ha sido completamente diseñado para convertirse en un éxito de masas y con la intención de ser, definitivamente, un WoW-killer. Es por eso que muchas de sus características responden a las exigencias del jugador de MMOs acostumbrado a WoW y a la jugabilidad tradicional. En ***SWTOR*** podremos elegir entre dos facciones: Imperio y República. Varias clases con dos subclases de especialización que, a su vez, pueden escoger tres árboles de talentos que les orientan al daño (pvp o pve), a la curación o al 'tankeo'.

Por otra parte, hay crafting y, además, muy potenciado y simplificado por partes iguales: los 'compañeros' son los que mandaremos a hacer misiones de profesión, tanto de recolección como de fabricación. Podemos tener tres profesiones simultáneas.

SWTOR ofrece también un housing espectacular que se materializa en nuestra nave. Podremos mejorarla con objetos (del mismo modo que nuestro propio equipo) que aunque no llega al nivel de un EVE Online, transforma el housing en una mezcla de montura-segunda piel-misiones exclusivas, que le dan a ***SWTOR*** un estilo muy interesante.

También hay mazmorras y raids, aquí llamadas flashpoints y, por supuesto, PvP, denominado Warzones. ¡Nos vemos en la galaxia!



MMO PLAYER

WTF!
Pues como que no hemos querido este mes en ESTE MES... juas, juas... repetir hasta la saciedad los eventos navideños. Así que ahí van novedades de DotA 2 y... ¡wait! ¡Scarlet Snow!


NOS ENCANTA EL ARTE que acompaña al juego. ¡Lástima de libro de ilustraciones!

1VS1

Jedi Sentinel vs Sith Assassin

Empezamos a mirar con lupa las clases de SWTOR. ¿Quién ganaría?


Kreidmar
"Me acabé el Pacman por abandono"

Centinela Jedi (Jedi Sentinel). Es posible que el Sith Asesino tenga un potencial de daño muy grande, Hax, no lo niego. Pero hay que tener en cuenta los puntos débiles de tu clase, entre los que encontramos el hecho de llevar armadura ligera - poco aguante - y el hecho de depender mucho de dar el golpe inicial desde el sigilo para maximizar su daño. ¡Cualquiera que sepa explotar esos dos puntos débiles te va a poner en serios aprietos a la hora de los enfrentamientos cara a cara! Por otro lado, el Centinela Jedi es mucho más versátil, ya que su armadura media y su amplio repertorio de habilidades no-situacionales le permiten afrontar un abanico de desafíos mayor.

En resumidas cuentas, si bien tú puede que triunfes en ataques por sorpresa 1vs1, te aseguro que yo lo haré en bastantes más situaciones de combate que tú. Y aquí no gana el que da el primer golpe más fuerte, sino el que da el último golpe ;). ■


Hax
"Soy el malo en Diablo I, II y III"

Kreidmar permíteme que discrepe. Veo que te gusta mucho resaltar no solo los puntos débiles del Asesino Sith, sino las virtudes del Centinela como clase versátil. Aquí es donde voy a darte el golpe de gracia usando tus propios argumentos. El Centinela Jedi es una clase DPS únicamente y de todos es sabido que el Asesino Sith puede ser, no solo mejor DPS que el Centinela, sino que también puede ser tanque. A todo esto no podemos olvidar sumarle que el Asesino Sith, gracias a su sigilo, es la única clase que puede elegir cuando combatir. Sabiendo aprovechar el momento y combinando poderes de la fuerza con ataques de sable el Asesino Sith es ¡¡INVENCIBLE!! Y para remate final, como buen Sith que soy, solo te diré una cosa viejo amigo...

PÁSATE AL LADO OSCURO, KREID... ■

ESTE MES EN...

DOTA 2

Preparándose para su lanzamiento oficial

Dota 2 va tomando forma y cada semana ofrece a sus testers novedades: entre 1 y 3 nuevos héroes, soluciones a errores, mejoras en el juego y nuevas traducciones. El *Dota* original constaba de 88 héroes, y a fecha del cierre de la revista, ***Dota 2*** ya cuenta con 61 héroes en sus filas. Sumado a la traducción del 'lore' y habilidades de los héroes, la solución al crash que se producía al minimizar el juego, y la masiva de emails con claves beta que se están enviando cada semana, posiblemente ***Dota 2*** vea la luz entre el mes de enero o febrero. Y por si fuera poco, ***Dota 2*** ya es el juego más votado para ser el principal MOBA en las WCG del 2013. ■ Por Edu López (Aiolos)

DRAGON NEST

Celebra la Navidad con Scarlet Snow

Las Navidades se acercan y empieza a notarse el cambio de clima. Para celebrar está fecha, ***Dragon Nest*** ha preparado una nueva actualización especial para Navidad, titulada *Scarlet Snow*. Sin embargo, Nexon ha advertido que la nieve se teñirá de rojo en una alucinante mejora de contenido que supondrá un reto bastante interesante para sus jugadores.

El nuevo parche viene cargadito de grandes sorpresas que, por supuesto, incluyen regalos de Navidad para todos, una nueva expansión para Saint's Haven con más de 40 nuevas misiones y logros, monturas para desplazaros rápidamente entre reinos, que incluyen caballos y monturas festivas, y no por último, menos importante, contaremos con un nuevo aumento de nivel máximo hasta el 40, que aportará mayor contenido y trasfondo a tan importante título. *Scarlet Snow* planea su lanzamiento para este mismo mes, el próximo día 19 de diciembre. Nos esperan nuevos desafíos y terribles enemigos, además de dos nuevas mazmorras listas para explorar, sin olvidar que habrá un montón de eventos de temporada para celebrar la Navidad con todos los jugadores de ***Dragon Nest***. Cientos de nuevos monstruos quieren aguarnos las fiestas, ¿se lo vamos a permitir? ■ Por José Luis Carande (Ark)



GAMERS

VEN Y JUEGA

CON **PlayStation® Experience**

16, 17 Y 18 DE DICIEMBRE

(10:00 H. - 21:00 H.)






CHAMARTÍN

NUEVOS MINISTERIOS

CANAL








MÁS INFORMACIÓN EN: /metrodemadrid







Gana con tu player

Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al ***25900**** con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

***Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381**
Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

270 EXPERIENCIAS AL ESTILO JAMES BOND

Marca Player y Activision te invitan a vivir una experiencia al más puro estilo de un agente secreto al servicio de Su Majestad para celebrar el lanzamiento de *Goldeneye 007: Reloaded*.

Después de su renacer para Wii, el papá de los shooters modernos se reinventa, de nuevo, en versiones para Playstation 3 y Xbox 360. Aunque se trata de una revisión libre del juego que Rare lanzó hace 15 años, este título de Eurocom mantiene su estilo y jugabilidad, consiguiendo que sea tremendamente divertido, sobre todo en su vertiente multijugador. La mejor de las historias clásicas del famoso agente secreto británico vuelve a cobrar toda su intensidad. Y encima viene con este concursazo que ahora te contamos...





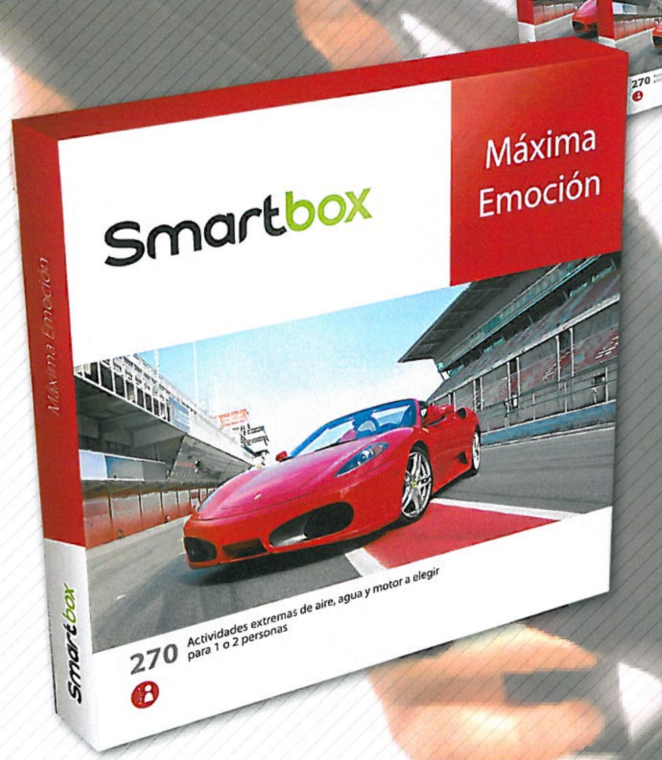


LLÉVATE UNA DE LAS 10 CAJAS REGALO SMARTBOX MÁXIMA EMOCIÓN

MP 007

10 CAJAS SMARTBOX

› Marca Player y Activision, coincidiendo con el lanzamiento del videojuego ***Goldeneye 007: Reloaded***, te invitan a participar en un concurso muy especial, solo apto para agentes secretos con licencia para matar: sorteamos 10 cajas 'Smartbox Máxima Emoción', valoradas en 179,90 euros cada una, que te darán acceso a 270 experiencias emocionantes de todo tipo, para una o dos personas. Si quieres una de estas cajas, solo tienes que participar respondiendo a nuestra pregunta.



270 experiencias a elegir para 1 o 2 personas



CONDUCCIÓN GT EN CIRCUITO

Si eres un amante del motor puedes vivir una jornada impresionante en un circuito profesional: conduce un Fórmula 1, un Porsche Cayenne, un Ferrari F430 o un Lamborghini Gallardo...



CURSO DE BUCEO

Entre las 270 experiencias disponibles en la caja regalo, puedes elegir vivir tu bautismo de buceo y disfrutar de un curso profesional de dos días de duración bajo el agua.



CABLE ESQUÍ

Pégate una sesión de cable esquí (durante 6 horas) para dos personas. Velocidad y adrenalina sobre el agua en una jornada que no olvidarás en la vida. ¡Prepárate para mojarte!

Para entrar en el sorteo de estas 10 cajas regalo Smartbox solo tienes que responder correctamente a la pregunta: **¿Qué número corresponde a la película *GoldenEye* en la saga de films de 007?**

1) La undécima
2) La decimoséptima
3) La cuarta

Envía MP 007 (1, 2 ó 3) al 25900*

o

MP 007 (1, 2 ó 3) SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a por qué ha sido una sorpresa el anuncio del RPG de "South Park". Lo realmente sorprendente es que existiera un FPS.

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

CINTAS ENCONTRADAS

Ando descubriendo Marble Hornets, una serie de inquietantes piezas de terror para Youtube que saca todo el partido posible de ese formato en una historia de apariciones y cintas encontradas en la tradición de la Bruja de Blair. Parece mentira, pero a estas alturas, con la fórmula original más que desgastada, los autores encuentran la forma de retorcer tan limitado concepto. En este caso, aprovechando la narrativa fragmentada de Internet y lo naturales que vemos las distorsiones de audio y vídeo en la plataforma.

Me pregunto, como fan de toda la vida de los videojuegos con un componente terrorífico, cuándo viviremos una vuelta de tuerca similar en el género gracias a las nuevas plataformas. Los juegos de terror en portátiles (móviles, tablets, consolas), por ejemplo, solo son versiones reducidas de lo que venimos viendo en las consolas de sobremesa desde los tiempos de PS2. En PS3 y 360, el género está sencillamente muerto gracias a la espantada de calidad que han dado series emblemáticas como *Silent Hill* y *Resident Evil*. Se perciben ciertos intentos de hacer algo distinto con los mandos de detección de movimiento, pero Marble Hornets tiene dos virtudes indiscutibles y que los creadores de horror interactivo deberían estudiar: inquieta hasta desvelar y aprovecha perfectamente las posibilidades del medio en el que se emite. A ver si al final sí que vamos a tener que aprender de los abuelos...

UNA VEZ AL AÑO PUEDE QUE HAGA DAÑO

FRANQUICIAS ANUALES

Las compañías se las ingenian para lanzar entregas anuales de sus franquicias de mayor éxito... que suelen ser las más complejas de producir. Para ello tienen que recurrir a tretas insólitas en busca del ingreso fácil. Más o menos fácil.



Aún a falta de saber qué intenciones tiene Electronic Arts con su recién inaugurada *Battlefield* (aunque hay un par de apuestas bastante seguras), todos parecemos tener claro que si no se mantiene una cadencia anual (como mínimo), los grandes blockbusters deslucen un poco. Es lo que distingue a los godzillas de la industria de simples sagas de éxito, consideradas o bien algo más elitistas, menos mainstream (*Uncharted*, *Little Big Planet*, *Gears of War*) o, directamente, alejadas de las posibilidades comerciales de los gigantes (*Dead Space*, *Mass Effect*, *Bioshock*, *Ninja Gaiden* y un larguísimo etcétera).

Vaya por delante que ni los juegos mencionados en este artículo como "anuales" tienen por qué serlo estrictamente (al menos no como un puñetero reloj, algo que solo funciona con *FIFA* y *PES*, y porque sus contenidos y publicidad están condicionados por agentes externos), ni eso es indicativo necesariamente de calidad en un sentido u otro. Pero está claro que las compañías tienen que elaborar complicadas estrategias para llegar a esas fechas autoimpuestas que les permitan aprovechar las grandes campañas de verano y Navidad, y para ello prefieren sacrificar unas cuestiones... y potenciar otras.

Eso a costa, por ejemplo, de que una franquicia deje de estar en manos de una sola compañía. El caso más notable y notorio es el de *Call of Duty / Modern Warfare*: a partir de su segunda entrega, los creadores originales Infinity Ward fueron alternándose con Treyarch para así poder llevar a cabo una entrega anual. Mientras que Infinity Ward iba realizando los *Modern Warfare* y la conclusión de la saga original, Treyarch iba sumando juegos a la franquicia que usualmente son considerados de inferior calidad y que aún redundan en la ambientación de la II Guerra Mundial, como *World at War*, o buscan nuevos conflictos bélicos que desarrollar, como el de la Guerra Fría en *Black Ops*. El resultado de la presión de Activision para lanzar una entrega anual (y sus correspondientes conversiones a la mayoría de

Un ejecutivo de EA quiere que el próximo Dead Space tenga un estilo Uncharted. Una película de Richard Pryor, sin gracia.



A TODA MECHA

Need for Speed bate records, y no solo de velocidad: desde hace tres años, la serie tiene cadencia bianual, lo que obliga a coordinar desarrolladoras.

FÚTBOL Y GUERRA

Los dos grandes temas del mainstream actual en los videojuegos tienen más que saciados a sus seguidores: juegos anuales y al menos dos grandes franquicias para cada tema.

las plataformas en activo) es conocido por todos: se comenta que a las dos semanas del lanzamiento de *Modern Warfare 2* ya estaba en marcha *Modern Warfare 3*, que sumado a una serie de lógicas rivalidades entre Treyarch e Infinity Ward llevó al abandono de buena parte del equipo creativo de este último estudio, aunque obviamente, la franquicia sigue en poder de Activision. El éxito de *Modern Warfare 3* hace pensar que tenemos *Call of Duty* para rato. Por supuesto, hay un *Call of Duty 9* en preparación, pero también un masivo multijugador de la serie y un *Call of Duty* de tono más aventurero que estaba desarrollando Sledgehammer antes de ocupar precipitadamente el sitio dejado por la espantada de Infinity Ward en *Modern Warfare 3*. La cuestión no es si hay sitio para más y más estudios encargándose de la saga, sino de si la calidad de la serie y el propio prestigio del sello acabará devaluándose por el desgaste. Durante un par de años, los fans tuvieron la sensación de que *Black Ops* o *World at War* eran explotciones apresuradas del éxito de *Modern Warfare* y que su lanzamiento obedecía más a estudios de mercado que a genuina inquietud creativa.

Otro caso significativo: *Need for Speed*, producción de la otra grande de la indus-

Para saber más





SECUELAS QUE SE TOMAN SU TIEMPO

Y en el otro lado del ring, franquicias que se toman el tiempo necesario para salir. Muy a menudo es por accidente, claro, como el reciente *Duke Nukem Forever*, pero en otras ocasiones se trata de títulos que están en el horno durante meses, meses... y años. Como *Diablo III*, que parece que ahora sí que sí, pero ahí sigue, mostrando la pantorrilla en forma de nuevas capturas muy de cuando en cuando. La legendaria pachorra de Fumito Ueda con la realización de *The Last Guardian*, que iba a ser uno de los titulazos de lanzamiento de PS3 y ahora ya se comenta que donde va a triunfar de verdad es en PS4, va camino de cruzar la delgada línea que va del desarrollo meditabundo ultra-artístico a la jeta pura y dura, por mucho que duela a sus fans.
El equilibrio, intuimos, está en compañías como Rockstar o Valve. Anuncian sus juegos cuando tienen algo que anunciar, con tiempos muy estudiados y sensatos entre primeros trailers, primeras imágenes y previews, lo que les ha proporcionado un indudable prestigio entre prensa y público. Solo así se puede salvar una secuela como *Max Payne 3*, que ha tardado más de una década en llegar, pero cuyas primeras imágenes in-game están cerrando bocas una detrás de otra. O solo así se justifica la expectación que despierta el más mínimo rumor o comentario sobre los nuevos juegos de Valve, *Half-Life* en cabeza: porque todos sabemos que tarde lo que tarde, saldrá cuando esté listo. Ni antes ni después.

Recordad: si leéis una lista de Lo Mejor Del Año que no tiene a Portal 2 en el número 1, esa lista no tiene ningún valor.



tria, Electronic Arts, y que casi desde su segunda parte en 1998 ha llevado un ritmo de una entrega anual hasta el año 2009, donde la serie pasó a tener una cadencia de... ¡dos entregas anuales! La saga de conducción (aunque casi siempre centrada en el submundo de las carreras ilegales de coches y con cierta atención a la cultura del tuning) ha probado todo tipo de formatos, desde los entornos abiertos a las carreras como fases de un argumento con cierta ambición. La programación ha estado repartida, como es obvio, entre una gran cantidad de estudios, aunque la palma se la lleva EA Black Box, que aglutina títulos mediocres junto a otros más destacables. Significativamente, uno de los juegos más interesantes de la serie en años ha sido *Need for Speed: Hot Pursuit*. Fue desarrollado por las bestias pardas de Criterion, compañía famosa por su amor al detalle y por la saga de conducción brutal *Burnout*. *Hot Pursuit* consiguió en 2009 las críticas más favorables y las ventas más altas de la serie en mucho tiempo, pero EA no supo o no quiso aprovechar el vuelco favorable que le había brindado Criterion y siguió lanzando entregas que devolvieron a *Need for Speed* a la consideración de saga sin nada especialmente destacable. Y por desgracia, Criterion se vio obligada a comenzar a preparar lo que posiblemente sea un nuevo *Need for Speed*, con dos consecuencias negativas: ni sartenada de DLCs como los que mantuvieron vivo a *Burnout Paradise* durante dos años ni, maldita sea, nuevas entregas de *Burnout* de momento.

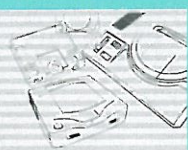
PENALTY GOL ES GOL

Aunque sus fans exigen actualizaciones de datos y mejoras en la jugabilidad de año en año, estas son tan anecdóticas, que tanto *FIFA* como *PES* evolucionarían más rápido con entregas más espaciadas.

Y el *FIFA* y el *PES*. Por supuesto, el eterno y doloroso caso del *FIFA* y el *PES*. Lanzamientos que no son más que actualizaciones de juegos todo lo perfectos y técnicamente relevantes que se quiera, sí, pero que asfixian el mercado con entregas absoluta y conscientemente innecesarias. ¿Acaso no sería más inteligente dar a los seguidores de la serie entregas cada tres años, actualizando a través de contenido descargable las variaciones del fascinante y chiripitifláutico mundo del fútbol real? ¿cómo puede permitirse evolucionar una serie si antes de que los jugadores tengan una opinión formada que transmitir a los creadores... estos ya están enfrascados en una nueva entrega?

Las prisas no solo son malas consejeras, también son sordinas de la creatividad y distorsionadoras de las necesidades que tiene cada título. Por supuesto que es fenomenal tener un *Call of Duty* cada año, pero estaría bien preguntarse si vale la pena pagar el precio creativo que exige esa cadencia. ■

MONDO VIEJUNO ¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

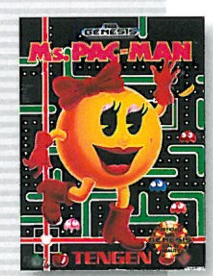


Comecocos a plazos

PAC-MAN: LAS SECUELAS INSENSATAS

Aunque en los setenta y ochenta las exigencias técnicas de los videojuegos eran muy inferiores a las actuales y, por tanto, la aparición anual de juegos de una franquicia de éxito era una posibilidad menos compleja que ahora, lo cierto es que determinados clásicos contaron con secuelas que también delataban un ansia enfurecida de las compañías por hacer caja. Uno de los casos más llamativos es el de Pac-Man, que contó en poco tiempo con familia (el fabuloso Ms. Pac-Man y el algo más flojo Pac-Man Jr.), aunque no supimos si la raza de los comedores de puntos se reproducía por mitosis o de forma más convencional. Llegaron juegos de acción con gorrito tirolés (Pac-Land), de estética inspirada en la inevitable serie de animación, e incluso hubo tiempo para una breve incursión en unas sencillas 3D con Pac-Mania. El resultado, muchas vueltas a la tortilla para llegar a una conclusión evidente: como demuestra el reciente Pac-Man Championship Edition, la única manera de mirar al futuro es... estudiando el pasado.

LA FAMILIA PAC-MAN: HOMBRES, mujeres, niños...









Formula 1™

GO COMPETE



YA A LA VENTA









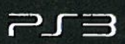


Games for Windows LIVE













www.formula1-game.com







VIDEOJUEGOS



¿Quién dijo que son perjudiciales? No solo no lo son, sino que ayudan a tratar muchas enfermedades y dolencias tanto físicas como psíquicas. Las terapias divertidas son mucho más eficaces.

El espectacular crecimiento de la industria de los videojuegos está dando pie a que comience a crearse software interactivo para todo tipo de necesidades y perfiles sociales. Vivimos en la era del "gamefication", la aplicación de mecánicas de juego en contextos distintos a los videojuegos clásicos o con un objetivo que va más allá del mero entretenimiento. Un gran ejemplo de lo mencionado son las nuevas técnicas de rehabilitación que ya comienzan a extenderse en hospitales y centros de fisioterapia para afectados de esclerosis múltiple, distrofia muscular, lesionados de médula o por simples lesiones musculares y/o articulares. Las nuevas tecnologías de captura de movimiento patentadas por las tres grandes empresas de videojuegos permiten implementar programas de recuperación mucho más entretenidos que las técnicas clásicas de rehabilitación, las cuales pueden resultar algo tediosas y aburridas.

Los videojuegos también son una manera muy eficaz de combatir una enfermedad que ya afecta a un alto porcentaje de la población y que puede acarrear complicaciones severas en la salud: la obesidad. El llamado "exergaming" es una alternativa mucho más entretenida a los gimnasios y al fitness convencional. No dejan de aparecer juegos dedicados a tal efecto: *Wii Fit, Your Shape, EA Sports Active 2, UFC Personal Trainer, Zumba Fitness, My Body Couch, Cyberbike...*

El cerebro también es algo que hay que mantener en forma. Juegos como *Brain Training* o *Big Brain Academy* han demostrado ser una potente herramienta para ejercitar la mente.

A menudo las lesiones más graves que puede acarrear un accidente en un suje-



CON MUCHA SALUD

to son de naturaleza psicológica. Si una persona tiene un accidente de coche, su confianza a la hora de volver a conducir se verá mermada. Los videojuegos de simulación de la conducción diseñados al efecto pueden ser un paso intermedio entre el sujeto y el automóvil, algo que le permitirá perder el pánico al volante y aumentará su confianza.

Se han demostrado los buenos efectos de los videojuegos en el manejo del dolor. La concentración que requieren en el paciente permiten "engañar al cerebro", distraerlo en dolorosos tratamientos de quimioterapia, tratamientos de imagen, movilizaciones o en la angustiosa espera que antecede

DISMINUYEN LA ANSIEDAD, LA DEPRESIÓN Y EL DOLOR

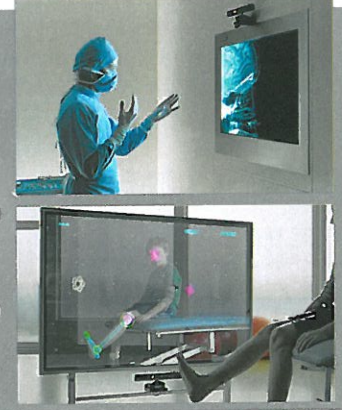
la entrada al quirófano. Los pacientes con esta distracción tienen menos náuseas, presiones arteriales más bajas y piden menos analgésicos tras el tratamiento. Además, son una alternativa ideal a los fármacos tranquilizantes. Un buen ejemplo de esto es HOPE (Hospital-based Online Pediatric Environment), con sede en Baltimore, Meryland. Este programa se ha llevado a cabo en varios hospitales de EE.UU. con la finalidad de mejorar la calidad de vida de ciertos pacientes menores de edad. Los niños jugaban a videojuegos online con otros niños ingresados y se registró una disminución de su ansiedad, depresión y componentes del dolor. Además, se seleccionaron juegos que transmitiesen valores heróicos y de cooperación, que les hiciesen ver que no estaban solos en la lucha contra su enfermedad y que valía la pena pelear. Otro ejemplo destacado es el videojuego *Snow World*, el cual recrea un entorno gélido para aliviar el dolor de los quemados del Centro de »

LAS TRES GRANDES

Son las que 'reparten el bacalao' y las que han implementado la tecnología con la que ya trabajan hospitales, laboratorios y empresas de I+D. Resumimos sus acciones más destacadas en temas de salud.

MICROSOFT

Para la profesora Rosa María Ortiz Gutiérrez, investigadora en telerrehabilitación para la URJC, "Kinect es la herramienta perfecta para complementar a distancia la rehabilitación de pacientes con escleorosis múltiple. Se trata de una tecnología testada, accesible, fácil de manejar, fácilmente actualizable, de mantenimiento fácil y que permite un feedback entre paciente y terapeuta. El paciente es consciente de su mejoría cuando consigue progresar en el juego y esa información también le llega a su fisioterapeuta, quien puede proponerle el juego ideal para mejorar en los aspectos en los que está fallando". Microsoft está premiando a los desarrolladores que innovan con Kinect en busca de aplicaciones más allá de los videojuegos, como es el caso de la empresa cántabra TEDESYS, que ha creado una aplicación basada en Kinect, diseñada para usarse en quirófanos, donde "tocar" el historial impreso del paciente puede contaminar el material previamente esterilizado.



NINTENDO

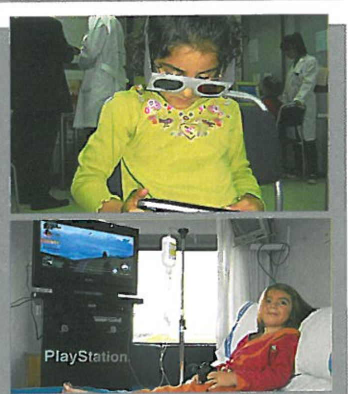
En el Hospital Nisa Valancia al Mar han implementado el sistema eBaVIR para paliar las lesiones que provoca un hiptus cerebral. El sistema se basa en la Wii Balance Board, que gracias a su sistema de presiones, permite al paciente "balancearse" y recuperar el equilibrio perdido, que resulta básico para volver a hacer algo tan simple como caminar. Juegos como *Wii Sports* o *Wii Fit* resultan muy beneficiosos. Wii fue la tecnología que extendió el "exergaming" y consiguió posicionarse antes que ninguna como un producto interactivo saludable. Además del Wii remote, Nunchuk y Balance Board, destaca el Vitality Sensor, un sensor oficial de Wii capaz de medir la frecuencia cardiaca y otros parámetros mientras jugamos. En España, Nintendo ha cedido videoconsolas al Hospital Niño Jesús, al Gregorio Marañón, al Joan Despí, a la residencia Ballesol... Datos que atestiguan la implementación real de su tecnología en el tratamiento de pacientes.





SONY

En el reciente año han colaborado con ASPAYM, asociación de lesionados medulares y grandes discapacitados físicos en la búsqueda de videojuegos beneficiosos para este colectivo y que ha tenido como gran protagonista a PS Move. Además, desde el 2008 proveen de sistemas PSP a Fundación Visión COI en el tratamiento a niños con ambliopía u ojo vago. En el tratamiento de esta patología los pacientes deben jugar 20 minutos al día a juegos de plataformas en la portátil, algo muy beneficioso para estimular la vista debido a la gran profundidad de campo que tienen. El procesador Cell de PS3, debido a su gran potencia, está siendo utilizado para realizar complejos cálculos con el fin de comprender el funcionamiento de las proteínas a nivel celular en el tratamiento del Alzheimer. Estos estudios se realizan de forma conjunta entre la Universidad Pompeu Fabra y el Instituto de Investigación del Hospital del Mar, en Barcelona.



Quemaduras Haborview, Washington.

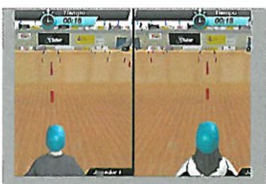
La aptitud psicológica con la que se planta cara a una enfermedad es algo importante para llevar lo mejor posible el tratamiento de la misma. A menudo la complejidad de la patología provoca en el paciente una sensación de temor a lo desconocido. *Re Mision* es un videojuego diseñado para combatir este desconocimiento sobre la leucemia y motivar al paciente a luchar contra el enemigo que hay en su interior. El juego recrea escenarios virtuales del cuerpo humano y enemigos que simbolizan a los causantes de dicha dolencia. Un ejemplo similar es el de *Playmancer*, galardonado con el premio Fun & Serious en la categoría Salud y que se ha gestado en territorio patrio, en el Hospital Universitario de Bellvitge (Barcelona). Se trata de una aventura aparentemente convencional, pero en la que el jugador tendrá que tomar decisiones que le servirán como terapia a sus problemas de adicción (ludopatía, alcoholismo, drogadicción...).

'RE MISION' RECREA UNA LUCHA VIRTUAL CONTRA LA LEUCEMIA

En algunos casos la lesión es irreversible, por lo que el lesionado requiere de juegos adaptados a su condición. Lesionados de médula con hemiplejia o paraplejia, ciegos, sordos, disminuidos psíquicos, distrofia muscular... Todos ellos conforman un colectivo desatendido por la industria de los videojuegos, que tienen el mismo derecho que los demás a disfrutar del ocio interactivo, pero que rara vez encuentran juegos adaptados a sus necesidades. Por el momento, solo unos pocos desarrolladores ajenos a la gran industria dedican su actividad a estas personas. Es el caso de Javier Mairena, informático y referente español en el diseño de videojuegos accesibles. Otro ejemplo lo encarna Ángel Sánchez Martínez, diseñador del Nunkmote Plus, un pad que incluye en un solo sistema el Wiimote Plus y el Nunchuk, ideal para personas que solo puedan usar una mano. Pocos nombres para tantos afectados. Confiemos en que la industria comience a atender las necesidades de todos... ■

JUEGOS ACCESIBLES

Juegos creados para discapacitados y juegos adaptados según las características del jugador. Ambas medidas son adecuadas para hacer de los videojuegos algo accesible a todos los perfiles.



SLALOM

El videojuego oficial de un deporte practicado por personas en silla de ruedas. Ha sido desarrollado por la colaboración de The Game Kitchen y Accesable Games. No trata de ser un sustitutivo del deporte real, sino un complemento para los deportistas que se inician en el mismo. Se trata de un simulador que permite conocer las reglas del slalom, los tipos de pruebas, recorridos y permite buscar estrategias para conseguir el mejor tiempo posible.



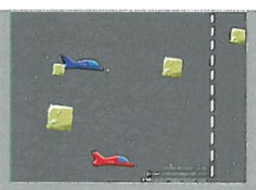
EL PSIQUIÁTRICO

La imagen dice más que mil palabras. Para jugar a ***El Psiquiátrico*** sólo hay que guiarse por el sonido. Los ataques de un enemigo invisible vendrán precedidos por un siniestro rugido y dependiendo de la procedencia del mismo deberemos atacar en una u otra dirección. No solo es recomendable para ciegos, sino también para jugadores con plenas aptitudes físicas. Un peculiar survival horror en el que el monstruo a batir sólo se ve en nuestra imaginación.



AUDIO DISCO

Cuenta con una gran aceptación debido en parte a su difusión a través de la ONCE. 4.000 descargas avalan su éxito. ***Audio Disco*** es el Pong de toda la vida, pero adaptado a personas con diversidad funcional visual. Permite a los invidentes jugar con alguien que no lo sea, pues también incorpora una interfaz visual. Usa un sonido distinto según la dirección a la que vaya el disco y también se sirve del balanceo del sonido en estéreo.



PULSE RACERS

Un simple matamarcianos diseñado para personas con diversidad funcional de movilidad. La nave deberá esquivar los meteoritos moviéndose en dos únicas direcciones: arriba y abajo. Permite dos tipos de control. Mediante el control por micrófono la nave subirá al provocar un sonido y bajará al emitir un segundo sonido. Mediante el control con un solo botón, la nave subirá de forma constante al pulsarlo y, si se vuelve a pulsar la nave, bajará.

ADAPTADOS

FORZA MOTORSPORT

La saga de juegos de conducción es un referente en accesibilidad y no deja de superarse en cada nueva entrega. En *Forza 3* podíamos elegir la opción de jugar pulsando un solo botón, medida que ha evolucionado en *Forza 4* a la opción de jugar utilizando Kinect. Estas opciones hacen de la serie *Forza* un juego apto tanto para el jugador hardcore con plenas facultades, como para el jugador con cierta discapacidad funcional.



FALLOUT 3

Permite personalizar todos los controles y elegir entre combate en tiempo real o por turnos, facilitando el juego a personas con movilidad reducida. La interfaz principal viene predeterminada en verde, pero se puede ajustar al azul, amarillo o blanco, facilitando así su visualización para personas que no distingan bien ciertos colores. Además, cuenta con subtítulos en todas sus variantes y en fuente sans serif, más legibles.

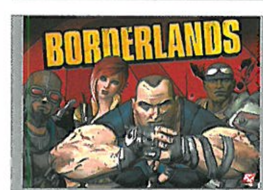


NO ADAPTADOS



BATTLEFIELD 3

Todo un ejemplo de discriminación para los más desfavorecidos. No pasa del 1,5/10 en ablegamers.com debido a que no ofrece subtítulos de contexto, ni ajustes para personas con movilidad en una sola mano, ni ajustes de color para personas daltónicas. Además, su modo campaña deja mucho que desear en comparación con un multijugador online en el que los discapacitados parten con desventaja.



BORDERLANDS

Un inconveniente es que alterna el rojo y el verde en su interfaz, colores que presentan dificultades para los daltónicos. Además, se trata de un título que requiere del uso de un gran número de controles, que, además, no pueden configurarse a gusto de personas con movilidad reducida. En los subtítulos no se distingue qué personaje habla y a menudo avanzan a una velocidad excesiva dificultando su lectura.



10 AÑOS C


Por Juan 'Xcast'

Ya son 10 los años que han pasado desde el 15 de noviembre de 2001, el día que Microsoft oficialmente se sumergió en el mundo de los videojuegos. Repasamos su historia y hablamos con sus 'caras' en nuestro país.

Parecía difícil que un gigante del software como Microsoft consiguiera hacerse con una parte relevante del jugoso pastel del mundo de los videojuegos. Sin embargo, 10 años después del lanzamiento de su primera consola vemos como la compañía de Seattle ha conseguido hacerse con un puesto de honor en este mundillo. Las claves para conseguirlo han sido la innovación y un trabajo a largo plazo más allá de la búsqueda de resultados inmediatos. Los resultados empiezan a ser positivos hoy, con Xbox 360 siendo la consola más vendida en Estados Unidos, e incluso a nivel global, aunque aún le quedan algunas asignaturas pendientes casi desde la aparición de la primera consola.

Y es que todo comenzó de una manera un tanto tibia, pero la división de ocio de la empresa consiguió calentar el ambiente poco a poco. Hablamos con sus responsables en nuestro país y repasamos los momentos álgidos de este proceso que ha cambiado por completo el panorama tecnológico actual. ¡Feliz cumpleaños Xbox! Y como se suele decir, que cumpla muchos más. ■

EL LANZAMIENTO 2001

El 15 de noviembre de 2001 se lanzó la máquina en Estados Unidos. Sus números iniciales fueron buenos, agotando unidades en gran parte del país. Sin embargo, sus comienzos fueron más duros en el resto del mundo, donde se tuvo que esperar unos meses (22 de febrero en Japón y 14 de marzo en Europa) para poder probarla.



En el viejo continente la consola consiguió triunfar sobre todo en Reino Unido, siendo nuestro país uno de los furgones de cola en cuanto a ventas debido al perfil menos 'arriesgado' de los jugadores en España. La consola de Microsoft colocó en total 24 millones de unidades, de las cuales seis fueron en Europa y dos en Japón.

24 millones de consolas vendidas. 16 solo en EE.UU.

HALO 2001

El 21 de julio de 1999 Steve Jobs anunciaba *Halo* para Mac OS y Windows simultáneamente. Sin embargo, Microsoft tenía otros planes y casi un año después anunciaba la compra de Bungie Studios, responsables del proyecto. Este movimiento fue a la postre una de las claves del éxito de Xbox, ya que *Halo Combat Evolved* se convirtió en la razón principal de compra de la consola, con un ratio de venta de casi un juego por cada dos consolas. Por si fuera poco, se convirtió en el juego más rapidamente vendido en la generación y sentó las bases de los FPS en consola.



XBOX LIVE 2002



Un año después del lanzamiento de la consola se estrenó la red de juego de Microsoft, Xbox Live. Se trató del primer intento serio (con el permiso de Dreamcast) de implantar el juego online en las consolas de sobremesa. Además, sentó las bases respecto a la comercialización de DLC, actualizaciones de firmware, etc. Actualmente el número de usuarios de este servicio en Xbox 360 supera incluso al de compradores de la primera consola, con más de 35 millones de jugadores conectados.

ADELANTADA A SU TIEMPO



La apuesta con Xbox era arriesgada y pasaba por ofrecer una serie de características que ninguna otra consola de sobremesa había sido capaz de acercar al gran público. Podríamos contar el disco duro integrado o la salida en alta definición y de dolby surround de serie. Además, la compañía se caracterizó por su flexibilidad en momentos clave. En Europa lo vivimos con la bajada de precio solo dos meses después de su lanzamiento (con la correspondiente compensación), aunque también valdría como ejemplo el cambio de mando estándar, optando por el modelo japonés, más pequeño, en lugar del mazacote original.

ON XBOX



XBOX 360 — 2005

La sucesora de Xbox se presentó en 2005, para aparecer en todo el mundo poco después, a finales de ese mismo año. Su lanzamiento fue un éxito total en todo el mundo hasta el punto de agotar unidades, excepto en Japón.

Xbox Live está incluido desde el primer momento, del mismo modo que sus capacidades multimedia como centro de ocio. En 2010 se anunció un rediseño de la consola que trataba de solucionar algunos problemás técnicos que presentaba el modelo original.

Segunda consola más vendida con 57.6 millones de unidades.

GEARS OF WAR



La línea de títulos que acompañaron el lanzamiento de Xbox 360 no fue precisamente la mejor que recordamos. *Kameo, Perfect Dark* o *Call of Duty 2* no eran malos juegos, pero no demostraban el salto cualitativo del cambio de generación.



Ese honor correspondió a *Gears of War*, de Epic, lanzado en noviembre de 2006. Vendió más de 3 millones de copias en solo 10 semanas y se convirtió en el título más jugado de Xbox Live en 2007. Además de demostrar de lo que era capaz Xbox 360.

5 millones de copias, 5 récord Guinness y más de 20 premios.

LAS TRES LUCES ROJAS



El anillo de la muerte ha sido uno de los grandes problemas de Xbox 360 debido a lo generalizado de este error (por encima del 60% de consolas). Se trata de un error de hardware que estropea Xbox 360. Todas las máquinas producidas antes de 2010 son susceptibles de recibir una muerte prematura por culpa de este error de diseño en la consola.



Para tratar de solucionar la situación Microsoft actualizó en diversas ocasiones el hardware de la máquina e incluso ha sustituido el modelo original por uno nuevo menos propenso a este fallo. Por si no fuera poco se extendió la garantía de origen hasta los 3 años. Resultado: más de 10.000 millones de dólares de pérdidas por el dichoso error.

JAPÓN

La gran asignatura pendiente de Microsoft en la conquista de todos los mercados mundiales. Actualmente hay colocados unos dos millones de consolas en 6 años en el mercado. Es una cifra insuficiente si lo comparamos con la cuota de mercado que ostenta Xbox 360 en el resto del mundo. El origen del problema parece ser el carácter más tradicional y cerrado del usuario japonés.



Tanto es así que algunas de las principales cadenas de venta de videojuegos han decidido retirar de sus estanterías los productos de Xbox 360. Sin embargo, Microsoft no tira la toalla y seguirá intentado la conquista de Japón.

KINECT — 2010

Siguiendo la moda de los controladores de movimiento, Microsoft se subió al carro con Kinect (anteriormente Project Natal), lanzado el 10 de noviembre de 2010. Se trata del primer mando 'sin mando', que permite interactuar con los videojuegos con nuestros movimientos e incluso con la voz.

Estamos hablando además de una de las claves para el futuro de la marca, dado el amplio margen de mejora del aparato, actualizable en sus características. El ejemplo: ahora capta el movimiento de los dedos, cuando antes no podía.

10 millones de aparatos colocados por todo el mundo.

EL FUTURO

Cuando se lanzó Xbox 360 en 2005 se habló de un ciclo de vida del producto largo, quizá de 10 años. El año pasado, cuando se comercializó Kinect se dijo que esperaban que alargara la vida de la consola 5 años más.

Sin embargo, ya comienzan a aflorar los rumores sobre la próxima generación, tanto en lo referente a la consola (Xbox 720 o Xbox Loops, y que llegaría en dos versiones diferentes) como en cuanto a Kinect. En ambos casos se apunta a que podrían presentarse nuevas versiones durante 2012 para su comercialización durante ese año o el siguiente.



Los primeros rumores de Xbox 720 datan de 2007.

"PARA XBOX LO IMPORTANTE ES SIEMPRE EL USUARIO"

ELLOS HAN SIDO LA CARA DE MICROSOFT con Xbox en estos diez años, Teo Alcorta y Lidia Pitzalis. El primero ahora es director de desarrollo de la propiedad intelectual en Microsoft Ibérica. La segunda es la encargada de comunicación de Xbox 360. Repasamos su presente, pasado y futuro de su mano.

› ¿Cómo ha cambiado la situación de Xbox desde hace 10 años hasta donde estamos ahora?

› Teo Alcorta: Cuando empezó el proyecto éramos la división HED y no éramos más que 8 personas. Ahora somos más de 24. Los recursos de gastos quizás se hayan multiplicado por cuatro. En la importancia de España dentro del marco europeo empezamos como el décimo país y ahora mismo hemos conseguido escalar hasta el cuarto o quinto puesto.

› Lidia Pitzalis: Ha madurado mucho toda la división de Xbox. Antes estaba todo orientado al mercado americano. Un ejemplo de esto es el mando. Recordaréis que en sus inicios se lanzó un mando muy grande y voluminoso. Después hubo que sacar uno diseñado para manos japonesas, más pequeñas, que resultó ser tan bueno que finalmente se adoptó como estándar para todo el mundo. Lo mismo pasó con un juego de fútbol. Al principio no teníamos, Microsoft no entendía por qué no se vendía Madden. Al final se ha entendido que hay que matizar los contenidos para los gustos de todos los países. El paso final sería el reciente anuncio de los canales de televisión nacionales para Xbox Live, que da muestra del nivel de implicación de Microsoft con los contenidos de cada país. Lo importante siempre ha sido el usuario y es algo que hemos aprendido.

› TA: Al principio el centro de Xbox era el producto. Y como producto era algo extraordinario, casi adelantado a su tiempo que incluía cosas que no se podían aprovechar plenamente en aquellos momentos. Ahora lo importante es el consumidor.

› La primera Xbox supuso un pequeño traspiés en las ventas, y aunque con Xbox 360 se ha solucionado, parece que en España no acabamos de estar a la misma altura que otros países de Europa. ¿Por qué?

› TA: La primera Xbox estaba demasiado orientada al público anglosajón. Faltaba contenido para gente del sur de Europa. En cambio Sony o Nintendo sí que estaban haciendo eso. Ahora la situación ha cambiado e incluso tenemos más contenidos en algunos aspectos. La cuota de mercado de Xbox se habrá multiplicado por cinco, pero, como se suele decir, Roma no se construyó en dos días. Hoy no somos los líderes del mercado, pero la tendencia de Xbox es creciente y muy saludable.

› LP: Ha sido una lucha por conocer mejor al usuario y a la competencia, y conforme hemos ido aprendiendo de ellos hemos ido avanzando. Por ejemplo, ¿cómo es posible que *Pro Evolution* no llegara hasta 2005? Ahí estaba el problema.

› TA: Además en España el consumidor siempre ha sido menos aventurero. Por eso desplazar a marcas de largo recorrido es difícil y requiere tiempo. Y estamos consiguiéndolo.

› ¿Cuál ha sido el peor momento de Xbox?

› TA: El momento más frustrante fue el lanzamiento. Teníamos una expectativas muy altas que no se cumplieron. Quizá la culpa fue del precio de la máquina, alto relativamente. Tuvimos que cambiar de estrategia y bajar el precio inmediatamente, compensar a los usuarios... Ese fue el momento más duro. Teníamos claro que el negocio no se iba a abandonar, ya que su apuesta era a largo plazo, pero...

› LP: Para mí los momentos más difíciles fueron los vividos durante los primeros E3. Faltaban juegos importantes de third parties. *Final Fantasy, Metal Gear Solid*, *Pro Evolution* y *GTA* eran claves para demostrar la fuerza de Xbox, y tardaron en llegar. No fue hasta 2003 que empezamos a dar buenas noticias a este respecto.

› ¿Y el mejor?

› TA: Quizá el lanzamiento de 360. Recuerdo que cuando la sacamos a la calle fue la consola que mayor cuota de mercado obtuvo el día de su lanzamiento en su generación. La sensación de 'ahora sí', en contraste con el lanzamiento de la primera consola, marcando un horizonte soleado.

› LP: Sí, pienso lo mismo. Ver las colas en las tiendas de Game y las caras de los usuarios. De igual modo también me quedo con el momento del E3 en el que tuvimos en el escenario a Steven Spielberg y los Beatles.

› ¿Cómo veis el futuro? ¿Cómo os gustaría que fuera la próxima generación de Xbox?

› LP: Que fuera totalmente social e integrada. La visión de Jay Allard. Una experiencia que se comparta desde la tele, PC, consola, tablet, redes sociales y móviles.

› TA: A mí me gustaría que la consola no existiese como tal, que fuera virtual. Pero es pronto.

› ¿Algún secreto jamás contado?

› TA: Cuando me llevaron a Estados Unidos a ver el primer diseño de Xbox, pensé que no era precisamente bonita. Solía denominarla "la consola soviética"...

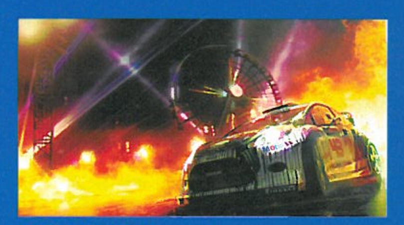


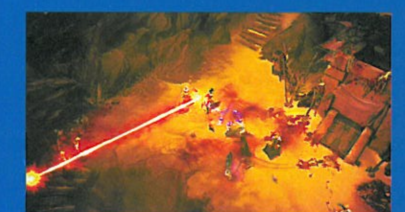


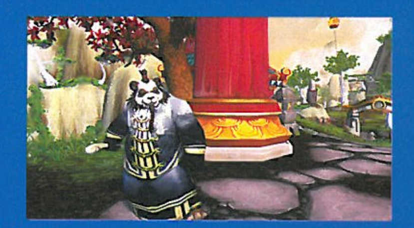
¡CONSTRUYE LA BATALLA FINAL!
LEGO
Harry Potter™
AÑOS 5-7
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PSP
Wii
NINTENDO DS
NINTENDO 3DS
7
games
WB GAMES

> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen







3DS RESIDENT EVIL: REVELATIONS

UN 'RESIDENT' A LA ANTIGUA

MIEDO A LO SIGLO XXI

Capcom ha visto claro que el camino de los últimos juegos de la saga no era el adecuado. Vuelve al cauce del terror en una angustiosa aventura portátil.

Mis expectativas de pasar miedo de verdad jugando en una consola portátil de Nintendo eran muy bajas... hasta que he probado ***Resident Evil: Revelations***. Esperaba encontrarme un juego de acción en tercera persona con algunos 'bichos' feos por el camino en la línea de lo que Capcom venía haciendo en las últimas entregas de la saga. Sin embargo, y como venían anunciando desde la compañía nipona, el juego vuelve a las raíces. Y ya lo podemos corroborar. La oscuridad, la tensión y los momentos de agobio se convierten en los verdaderos protagonistas de ***Revelations***. En ello ha colaborado bastante que Dai Sato, guionista de animes como Cowboy Bebop, sea uno de los responsables de la historia, un tipo acostumbrado a dotar de tensión argumental a sus guiones y que ha conseguido que la historia de *Resident Evil* vuelva a virar a un camino complejo lleno de investigación y resolución de puzles, por encima del frenesí de la acción y el disparo que »



3DS

Resident Evil: Revelations

Género:
Aventura/Acción
Desarrolladora:
Capcom
Editora:
Capcom
Online:
Sí
Lanzamiento:
27 de enero
Idioma:
Textos
Voces



» era único ingrediente en los dos últimos juegos de *Resident Evil*. Esa complejidad se traduce en que el juego vuelve a ser más aventura, más survival horror clásico en el que tendremos que explorar los mapas para sacar hasta la última huella y poder así avanzar en la partida.

Escaneando la realidad

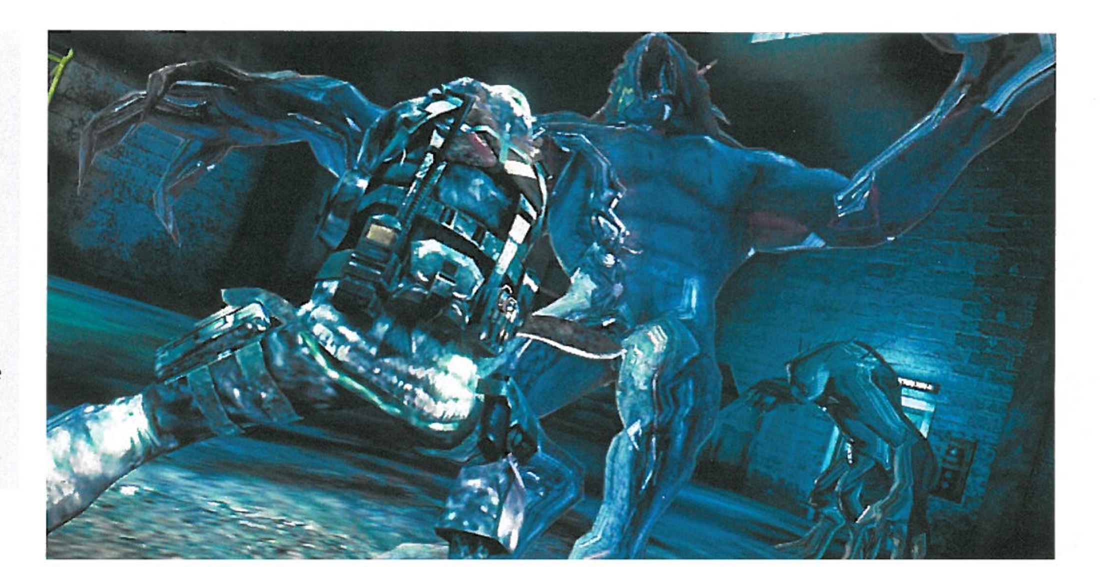
Una de las herramientas clave en ese proceso será la Bio Scanner Genesis, arma definitiva del juego. No dispara, pero sirve para descubrir objetos escondidos en los escenarios e ir recopilando información de los enemigos ante los que nos encontramos. Tanta información y objetos harán que tengamos que manejar un buen inventario de ítems, pruebas, notas y demás, así como un sistema de mapas avanzado que servirán para dar más pausa y tensión al juego. Parece que cada ingrediente aporta algo en ese sentido. La propia arma Genesis hará que tengamos que andar cambiando entre esta y una de fuego cada vez que venga un enemigo, algo que se puede llegar a traducir en el fallo que provoque nuestra muerte si no lo hacemos con suficiencia y habilidad.

Es hora, en este punto, de hablar del control de este ***Resident Evil: Revelations***. Si bien todo está pensado para que en la consola nos manejemos con el stick y los botones y la pantalla táctil permita un cierto control de la cámara, Capcom ha desarrollado el juego con la idea de utilizar el Circle Pad Pro (o Botón deslizante Pro) como herramienta de apoyo. Se trata de una carcasa con batería independiente que aporta un segundo stick a la 3DS y que hace que la experiencia en un juego de acción en tercera persona como es ***Resident Evil: Revelations*** no sea ni siquiera parecida usándolo o no. Las mejoras de sistema de cámaras con respecto a los primeros juegos de la saga están ahí, pero es cuando usamos el dispositivo extra cuando de verdad se vive la experiencia de juego más completa, ya que tanto las armas como el manejo de las cámaras responde más a una experiencia similar a la de una consola de sobremesa que a la habitual en consolas portátiles cuando hablamos de personajes que tienen que moverse mientras sujetan un arma. Apro-

Online

EL MIEDO EN PAREJA ES MENOS MIEDO

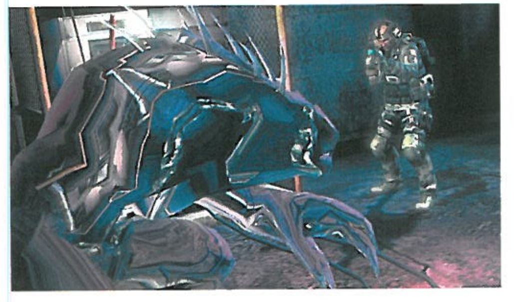
Una de las grandes apuestas de Capcom en 3DS es el online. Lo demostraron con *Street Fighter 3DS* y ahora lo hacen con un modo cooperativo llamado Raid Mode, en el que iremos superando fases acompañados de otro jugador en una especie de experiencia de supervivencia o, como en *RE5*, el modo Mercenario. La idea es sencilla, pero tremendamente adictiva. Lo bueno es que es tanto cooperativo online como en modo local. En el modo Raid aparecerán los enemigos con una serie de iconos que indicarán sus características para que usemos las armas más eficaces contra ellos. Al final de cada nivel recibiremos una evaluación y, si lo merecemos, premios.



VOLVEMOS A COMPROBAR QUE EN LA RECÁMARA DE NUESTRA PISTOLA HAY MENOS BALAS QUE ENEMIGOS TENEMOS DELANTE







bado el dispositivo adicional en un primer momento, hay que decir que su gran tamaño es lo único que nos hace dudar de él, pero la experiencia merece la pena.

Sabor a clásico

Más allá del uso de nuevos dispositivos, las capacidades online del juego (que las tiene) o que su apartado 3D incorpore una nueva herramienta de potenciación de este mediante software, lo que nos atrae de este *Resident Evil: Revelations* es ese regusto a juego clásico que trae detrás de sí. Contamos con Chris Redfield y Jill Valentine como personajes conocidos de la serie (a ellos se une un buen grupo de nuevos agentes de la BSAA), volvemos a desfilar por oscuros pasillos armados con una linterna y las criaturas fruto del bioterrorismo vuelven a estar ahí para darnos el 'sustito' cuando doblamos una esquina. Volvemos a comprobar que en nuestra recámara hay menos balas que los enemigos que tenemos delante y que la recolección de objetos y pistas se vuelve crucial en nuestro avance si no queremos quedar encerrados entre dos puertas. Todo eso hace que jugarlo con la luz apagada sea una osadía, pero algo que todos queremos hacer. Queremos poder volver a sujetar esa pistola con 10 balas y ver cómo la subimos de nivel hasta que esa sea suficiente munición para acabar con el bioterrorismo del mundo. Queremos saber qué ha ocurrido en este lapso, porque ya conocemos el desenlace (la acción del juego transcurre entre *Resident Evil 4* y *Resident Evil 5*) y hay elementos que no nos cuadran y tenemos que resolver. Y queremos hacerlo solos, porque para compañías ya está el modo cooperativo. Que la 3DS reciba un juego así en poco más de un mes es justo lo que hacía falta para poder afrontar la llegada inminente de PSVita. ■



LA ACCIÓN NO DESAPARECE en esta entrega, pero se cede el protagonismo a la investigación.



PS3 360 PC DIRT: SHOWDOWN

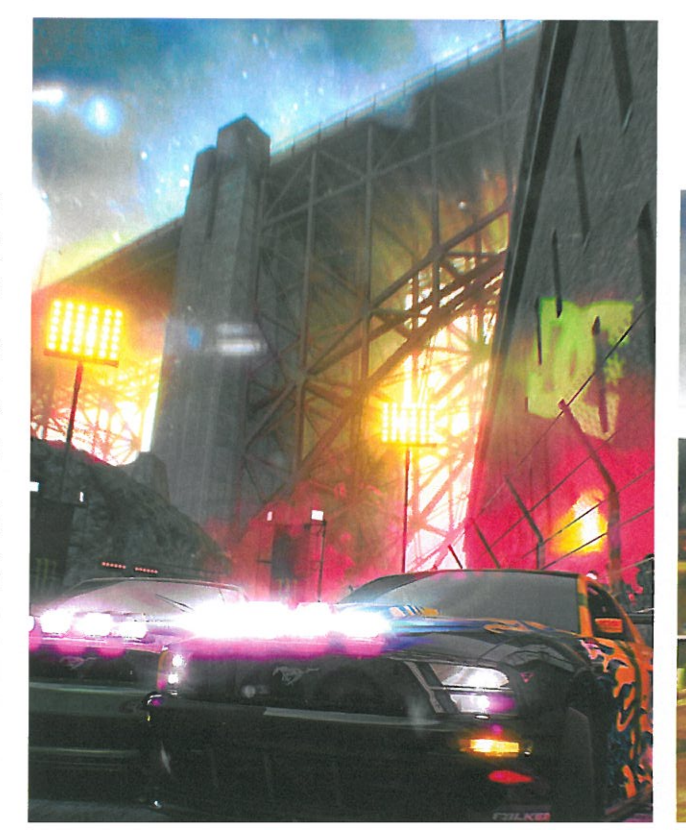
PISANDO A FONDO Y CON EL CAPÓ COLGANDO

Dirt abandona los rallies para ofrecernos el mayor espectáculo del mundo del motor. Demolition derby, carreras y gymkhanas freestyle. Una mezcla explosiva.

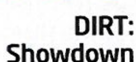
Codemasters es un estudio británico de esos con solera, que ha conseguido brillar en los últimos tiempos gracias a sus títulos de conducción. Franquicias como *Race Driver* y *Colin McRae* fueron el germen de los mastodontes llamados *GRID* y *Dirt* -y por supuesto también de los *F1* actuales-. Y es precisamente el de esta última franquicia de rallies el que nos ocupa estas líneas, aunque no de una manera directa. Nos referimos a ***Dirt Showdown***, más un spin-off que una secuela al uso.

Y es que este título trata de dejar atrás el mundo de los tramos de tierra y las carreras contra el reloj, para ofrecernos un acercamiento mucho más espectacular y salvaje al mundo del motor. El objetivo del equipo de desarrollo ha sido crear un espectáculo de velocidad, estilo y destrucción. Y esto se ha conseguido dividiendo ***Dirt Showdown*** en tres disciplinas bien diferenciadas.

Por una parte, están los eventos de carreras, competiciones a cara de perro contra rivales agresivos dentro de circuitos cerrados repletos de cruces, saltos, obstáculos e incluso atajos. Por otra parte, están los eventos hoonigan, desafíos a nuestra habilidad al volante en un espacio abierto en el que debemos hacer todo tipo de trucos. Algo así como una versión 2.0 de la gymkhana de *Dirt 3*. Finalmente, la tercera vertiente son los destruction derby, en el que debemos tratar de sobrevivir a una orgía de choques y destrucción en un

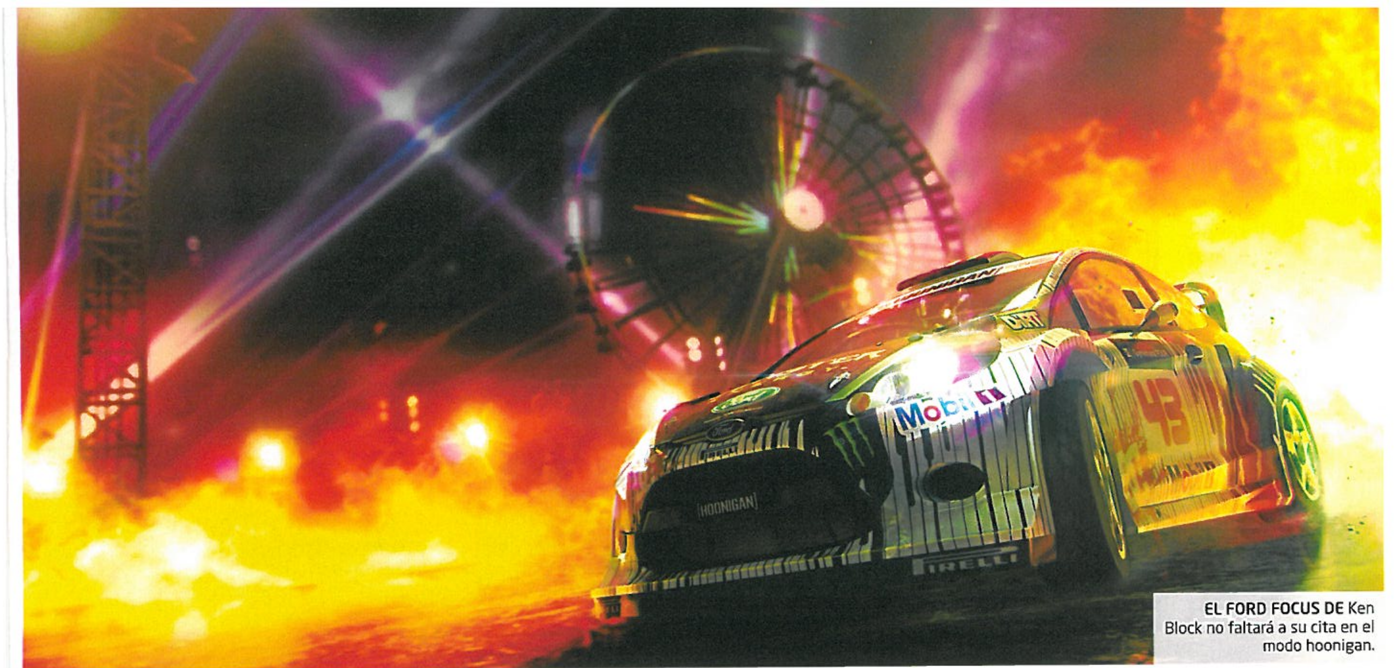






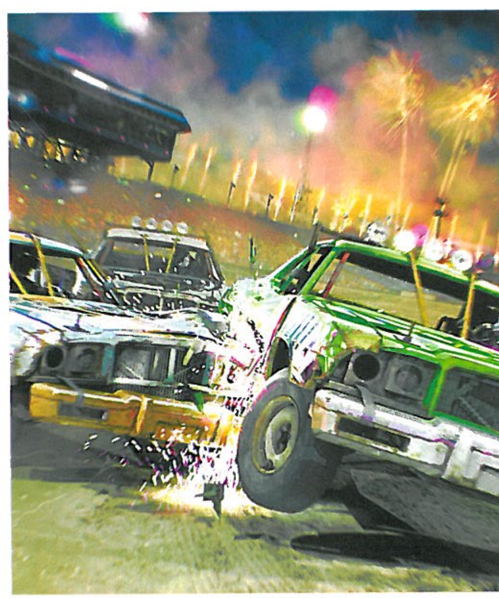
DIRT: Showdown

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Codemasters**
Editora: **Codemasters**
Jugadores: **1-2**
Online: **2 a 8**
Lanzamiento: **2012**



EL FORD FOCUS DE Ken Block no faltará a su cita en el modo hoonigan.





LOS CHOQUES ESTARÁN A la orden del día y gozarán del máximo realismo posible.

espacio cerrado junto a varios conductores rivales.

Como vemos, pruebas atípicas para un título de conducción que denotan el carácter extremo con el que se ha diseñado esta producción. Esto no está además reñido con un nivel de realismo más que aceptable en cuanto al manejo de los coches, el sistema de daños dinámicos ultradetallado o el planteamiento de las carreras (con nitro, pero sin superpoderes especiales ni caparazones). Si bien Codemasters ha querido prescindir de los vehículos reales en los eventos de carrera y derby para que las marcas no pongan pegas a que sus modelos sean completamente destruidos.



CADA UNO DE LOS modos de juego tendrá sus propios coches específicos.

Otra de las máximas con que se está desarrollando el juego es la de maximizar la accesibilidad. Que no haga falta ser un verdadero as con el mando para poder divertirse con *Dirt Showdown*, tratando así de sumergir en esta franquicia a todos aquellos un tanto reticentes por el factor simulación de otros juegos de la compañía. En un principio parece que este objetivo se logra, con partidas rápidas y divertidas que permiten hacerse con las mecánicas de juego casi al instante. Sin embargo, aún quedan muchos meses de desarrollo, »

» por lo que nos mantendremos cautos, pero a la vez expectantes.

Otro factor que se está intentando potenciar para la ocasión es el componente social. Todos los modos de juego permitirán que compartamos trazado con jugadores humanos, tanto a pantalla partida para dos jugadores, como a través de internet con ocho corredores simultáneos. Incluso se han creado una serie de opciones exclusivas para ser jugadas con amigos bajo el nombre de Party Mode. Además, se podrán crear y enviar retos entre jugadores en cualquiera de los eventos que disputemos (de una manera similar a lo visto en el Autolog de los títulos de Electronic Arts). Haciendo esto ganaremos -o perderemos- aún más dinero que podremos invertir en comprar nuevos vehículos, mejoras para los coches que poseamos, etc.

MUCHO MÁS QUE UNA SIMPLE SECUELA DE DIRT

Este vil metal se sumará a un único marcador común para todos los modos de juego, incluida la experiencia en solitario. Este último modo de juego nos llevará por 10 localizaciones diferentes (Londres, Los Angeles, Baja, Nevada, Yokohama, Michigan, Tokio, San Francisco, Colorado y Miami) presentando más de 15 tipos de eventos diferentes para que no nos aburramos en ningún momento. Dentro de las carreras tres variantes extra a las carreras normales, en el modo hoonigan veremos hasta tres modalidades de competición diferentes, en los derby otras tantas... Parece, por tanto, que la variedad está más que asegurada en este prometedor *Dirt Showdown*, un título con personalidad propia que a buen seguro conseguirá hacerse un hueco en el segmento de juegos de conducción. Incluso su apartado técnico parece que estará a la altura, con escenarios hiperdetallados, modelos casi reales y una tasa de imágenes por segundo de 30 frames constantes, pese a las explosiones que se mostrarán en pantalla. Habrá que seguirle la pista de cerca... ■



EL AMBIENTE DE LOS grandes acontecimientos automoviilísticos. Al estilo Red Bull.

Coches

DE TODO TIPO Y PELAJE

Cada uno de los eventos que encontraremos en ***Dirt Showdown*** requiere un tipo de coche diferente. De esta forma, mientras en las carreras y los derby veremos vehículos basados en modelos reales (muscle cars, SUVs, coches modificados para las primeras y distintos coches especiales con distintas distribuciones de potencia y resistencia para los segundos), en las pruebas de hoonigan conduciremos modelos reales.



POLVO SERÁ LO QUE levantemos y en lo que acaben convertidos nuestros rivales.




RADIO MARCA
LA RADIO QUE HACE AFICIÓN

PC DIABLO III

EL INFIERNO EXISTE... Y QUEREMOS VISITARLO

Tras más de tres meses de beta, parece que muy pronto llegará el que para muchos es el juego de rol más esperado de la última década. El evento hospedado por Blizzard en octubre nos ha dejado jugosos detalles nuevos que no hacen sino darnos más ganas de volver al Infierno.

Llegó la BlizzCon y con ella múltiples novedades para los juegos de la compañía californiana con más salud en el ámbito de los compatibles. Decimos esto porque Blizzard no solo cuenta en su menú con una nueva expansión para *World of Warcraft* y otra para *StarCraft II*, sino porque ***Diablo 3*** es probablemente el título más esperado de 2012, y uno de los serios candidatos a juego del año desde el mismo día en que éste aterrice en las tiendas.

Lo primero que sorprende de lo mostrado en el evento es la gran cantidad de 'lore' (historia) que se ha desvelado respecto a los ángeles y demonios que protagonizarán esta tercera parte de la saga. Aparte de darnos a conocer por primera vez a los cinco ángeles principales que forman parte de los Altos Cielos (Tyrael, Auriel, Malthael, Imperius e Itherael), se ha hecho oficial lo que venía siendo un secreto a voces: que los dos primeros demonios a los que nos enfrentaremos serán Belial (El Señor de las Mentiras) y Azmodan (El Señor del Pecado); precisamente los dos Demonios Menores que expulsaron a Diablo, Mefisto y Baal de los Infiernos Abrasadores originando el Gran Exilio de éstos hacia el mundo de Santuario.

Pero no todo ha sido arrojar luz a la trama principal. Una espectacular cinemática que ha dejado boquiabiertos a crítica y público nos habla sobre la llamada Piedra del Alma Negra, algo parecido a los distintos artefactos mágicos con los que los Horadrim (antigua orden de sacerdotes) capturaron a los Demonios Mayores anteriormente citados. Se sabe que este elemento se encuentra en posesión de Leah (la sobrina de Deckard Cain), y que Azmodan lo sabe y hará todo lo que haga falta para arrebatársela, ya que, según dice, hacerse con la piedra no sólo evitaría quedar capturado, sino que su poder le convertiría en el maligno más poderoso de todos.



AUNQUE SEPAMOS DOS DE los demonios a los que haremos frente, seguro que nos esperan muchos más.



Logros y estandartes
PREMIANDO TUS HAZAÑAS

Durante uno de los paneles de la BlizzCon, Jason Bender, diseñador senior del juego, nos habló acerca del funcionamiento y consecución de los logros. Estos pueden obtenerse mediante la misma progresión en el juego (por ejemplo, matando al Rey Leoric); algo que te permitirá revisar lo que has conseguido hasta entonces. Otra de las formas es mediante comportamientos extremos, tales como llevar a un personaje hardcore (si le matan, no resucita) hasta el nivel 60. Y, por último, mediante travesuras absurdas como, por ejemplo, matar a todos los jefes con la mano descubierta, sin empuñar ninguna arma. Pero lo bueno de todo esto es que, al igual que en juegos como *Call of Duty*, conseguir estos logros te otorgará componentes para añadir a tu estandarte y mostrar tus hazañas a los demás.

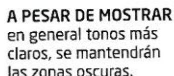
PC

Diablo III

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Blizzard**
Editora: **Blizzard**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **1ª mitad de 2012**

DARDO ENVENENADO ES UNA de las primeras habilidades del Médico Brujo.





A PESAR DE MOSTRAR en general tonos más claros, se mantendrán las zonas oscuras.



DESINTEGRAR ES UNA DE las habilidades más poderosas del mago.



LA VERSIÓN DE CONSOLAS está en su etapa inicial, pero llegará...

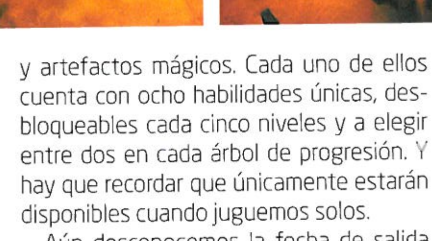


EL NIVEL DE NUESTRA equipación influirá en los emparejamientos PvP.

LA CLAVE PARA ACABAR CON EL MAL ES LA PIEDRA DEL ALMA NEGRA







CALDEUM, LA JOYA DEL este, será la ciudad principal del Acto 2.

Respecto a la jugabilidad, han sido desprendidos pocos detalles nuevos debido a que en Blizzard siguen retocando constante y milimétricamente los distintos aspectos con el objetivo de brindarnos un título con el mayor acabado y pulido posible; una máxima de la compañía. Sin embargo, sí que se han desvelado datos acerca de los llamados Seguidores del juego, personajes no controlables con su historia particular que nos acompañarán en la aventura para ayudarnos en combate. Los tres que dispondremos serán utilizables en todos los niveles de dificultad, y ya conocemos un poco más de sus identidades. El templario Kormac es un guerrero descomunal que porta una lanza y posee un código ético firme e inquebrantable; por otro lado, tendremos al canalla Lyndon, un trotamundos muy pícaro, hábil con la ballesta y con gran facilidad para meterse en problemas; y, por último, a la hechicera Eirena, que nos ofrecerá apoyo a distancia gracias principalmente a hechizos que canaliza mediante bastones y artefactos mágicos. Cada uno de ellos cuenta con ocho habilidades únicas, desbloqueables cada cinco niveles y a elegir entre dos en cada árbol de progresión. Y hay que recordar que únicamente estarán disponibles cuando juguemos solos.

Aún desconocemos la fecha de salida exacta, pero estad seguros de que, cuando llegue, será un juego redondo. ■

PC WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA

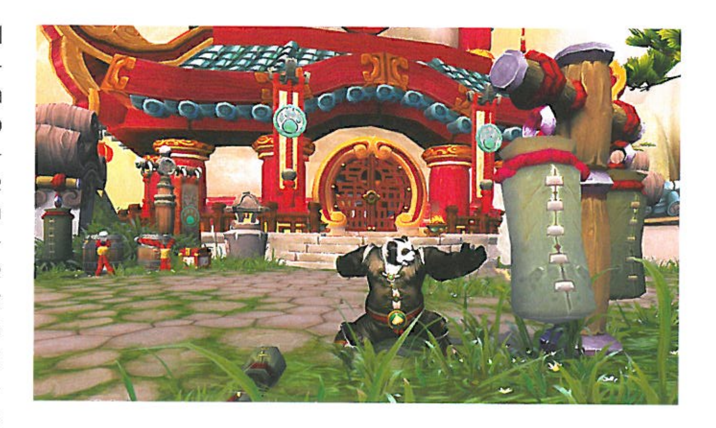
Y LLEGÓ ORIENTE A WORLD OF WARCRAFT

Otro de los sonoros bombazos de la pasada Blizzcon 2011 fue esta cuarta expansión de *World of Warcraft* que ahora os mostramos en mayor profundidad. Una nueva expansión que tira para Oriente. ¡Nos gustan los osos panda!

Como sabéis, tras unos meses de dimes y diretes por el registro por parte de Blizzard de la marca ***Mists of Pandaria***, que supuso un aluvión de suposiciones, conjeturas e hipótesis por parte de los seguidores de la saga, sobre cuál sería la próxima expansión de *World of Warcraft*, la pasada Blizzcon, desveló lo que ya era un secreto a voces: la cuarta expansión de *WoW* dedicada, íntegramente, a la raza Pandaren, esos locos ositos panda.

El primer gran cambio que supone ***Mists of Pandaria*** para los usuarios de *World of Warcraft* será el nuevo continente, denominado Pandaria: una isla idílica con un inconfundible estilo oriental que será descubierta tanto por la Horda como la Alianza y que harán de él su nuevo campo de batalla. Pero no serán ellos los únicos en llevar la guerra a estas tierras, pues un oscuro y antiguo misterio habita en la isla y ha despertado. De esta forma, el descubrimiento de Pandaria se entroncará con el 'lore' ya conocido alrededor, sobre todo, del cataclismo provocado por Alamuerte y que daba nombre a la anterior expansión y que supuso el descubrimiento también de Gilneas. ¡Cuántos cambios en el mapa!

Pero Pandaria no llega sola y trae consigo toda una raza nueva. ¿Cuál es? Pues obviamente nuestros viejos amigos los Pandaren, la nueva raza jugable, que comenzará su aventura en la Isla Errante. Separada del continente principal, la isla



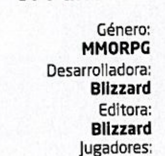
PON UN PANDA EN TU VIDA, DEBIÓ PENSAR BLIZZARD...



Franquicia

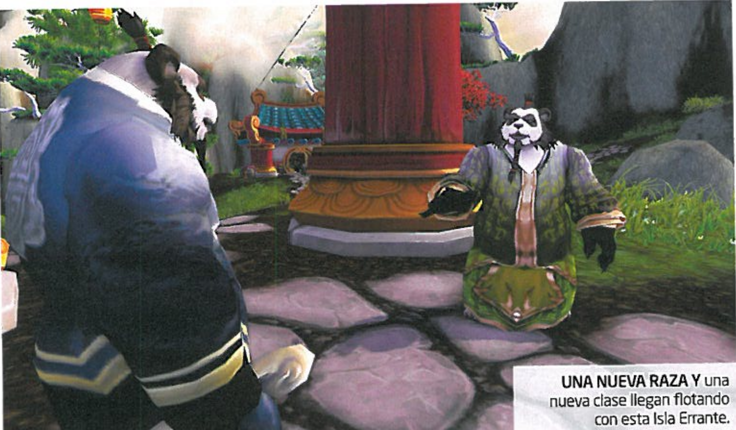
LAS GESTAS Y LAS MASCOTAS

Por el momento Blizzard ha explicado que las gestas permitirán a los jugadores participar en pequeñas mazmorras. ¿Cuál es la novedad? Pues que no es una mazmorra clásica en la que el grupo necesite un tanque o un sanador sino que con cualquier configuración podréis progresar y llegar a completarlas. Los objetivos se irán actualizando según se avance en ella mientras seguís la trama general.
El nuevo sistema de duelos de mascotas será como una nueva profesión en la que los jugadores utilizarán las mascotas de vanidad para hacerlas luchar con las de otro jugador al más puro estilo *Pokemon*. Las mascotas podrán subir de nivel y aprender nuevas habilidades.



WoW: Mists of Pandaria

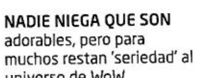
Género: **MMORPG**
Desarrolladora: **Blizzard**
Editora: **Blizzard**
Jugadores: **1**
Online: **SÍ**
Lanzamiento: **2012**



UNA NUEVA RAZA Y una nueva clase llegan flotando con esta Isla Errante.

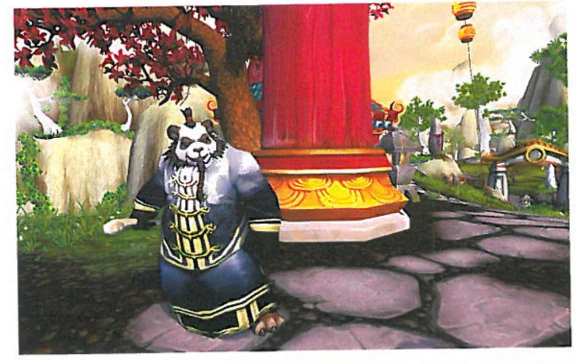


NADIE NIEGA QUE SON adorables, pero para muchos restan 'seriedad' al universo de WoW.





EL ACERCAMIENTO AL PÚBLICO ASIÁTICO ES MÁS QUE EVIDENTE CON ESTA NUEVA EXPANSIÓN

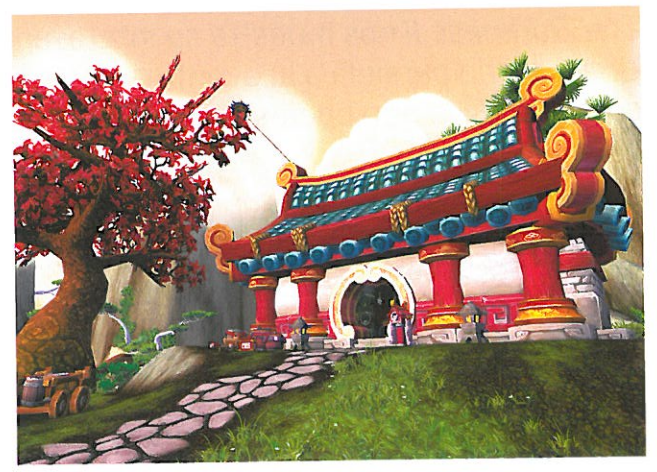


surca el océano acercándose de forma inevitable a la vorágine. La misión de los jugadores será descubrir por qué la isla se mueve y va directamente hacia el abismo. ¡Hay quienes dicen que la isla es una tortuga gigante! ¿Alguien dijo Terry Prachett?

Una vez hayamos abandonado la zona de inicio y proseguido nuestra historia, podremos llegar a los altos glaciares del norte. Ahí se encuentra la Cima Kun-Lai y en ella se levanta el Templo del Tigre, un antiguo lugar en el que se entrena a los monjes en las más diversas artes marciales y en el que habita el espíritu del Tigre Blanco. En esta misma zona, esta vez en lo más recóndito de la montaña, se encuentran los Shadopan, un misterioso grupo cuya misión es evitar que la oscuridad que yace enterrada en el continente despierte.

Y algo que muy pocos esperaban: un nuevo sistema de talentos. Se ve que no les gustó cómo dejaron los árboles en Cataclismo, y por eso en *Mists of Pandaria* habrá una sola rama, compartida para las tres especialidades que cada clase puede escoger, con 3 talentos entre los que elegir cada 15 niveles, con un total de 18 opciones, de las que podremos elegir tan solo 6, una por cada nivel del árbol. Cada nivel del árbol se centra en un aspecto en concreto, unos niveles estarán orientados a mejorar la supervivencia de la clase, otros a reducir los enfriamientos o aumentar el daño, etc. De esta forma pretenden que, al tener los talentos con similares funciones en el mismo nivel, cada usuario pueda elegir el que mejor se adapte a su forma de juego y no caigamos, como siempre, en las configuraciones más populares que hacen que sea el usuario el que se adapte a los talentos y no al revés.

Otra de las novedades es que no habrá un enemigo común al que derrotar sino que el argumento gira en torno al conflicto entre la Horda y la Alianza, que dará lugar a nuevos tipos de enfrentamientos y mazmorras. Un sistema de combates de mascotas que parece un minijuego de *Pokemon* dentro del propio *World of Warcraft* y una nueva clase, el monje, que será un híbrido que podrá desempeñar las tareas de 'tanqueo', curación y daño con una gran variedad de artes marciales. ■



EL TOQUE ORIENTAL ES evidente en todos y cada uno de los nuevos mapas.

360 PS3 PC THE DARKNESS II

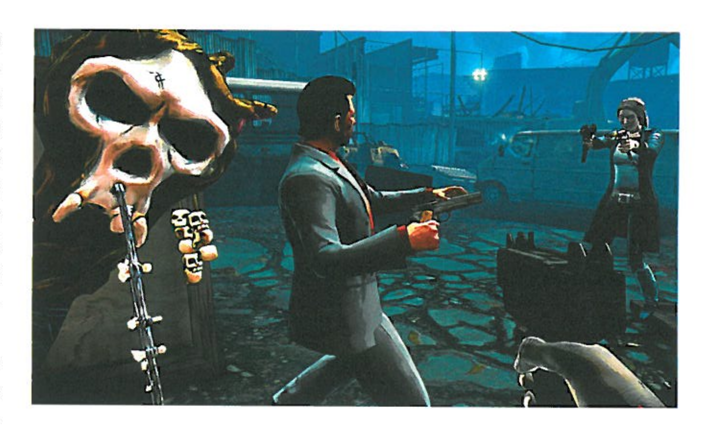
CUATRO ASESINOS Y UNA PIZCA DE OSCURIDAD

The *Darkness II* nos muestra su interesante modo cooperativo, denominado Vendettas. Una historia paralela a la aventura de Jackie Estacado que estará protagonizada por cuatro nuevos personajes, todos ellos 'tocados' por los poderes oscuros.

Aunque parece que últimamente es algo obligado, muchos videojuegos no necesitan tener un modo multijugador. No están pensados para eso, sino que son juegos donde todo el trabajo se ha volcado en una impresionante historia 'single player'. Y ejemplos destacados de este tipo de juegos son el primer *Bioshock* o el propio *The Darkness*. Y es que 2K Games es una editora volcada en las buenas historias y eso se nota. Pero como tampoco son ajenos a las exigencias de los fans y del mercado, los desarrolladores de ***The Darkness II*** han añadido al juego un modo para varios jugadores. Pero no esperes nada competitivo, aquí hay una nueva historia y un modo cooperativo.

El juego, que saldrá a la venta el próximo 10 de febrero, incluirá, además de la campaña principal protagonizada por Jackie Estacado, el modo '*Vendettas*'. Este modo presentará una historia diferente, pero paralela, a la historia principal de Jackie, y está diseñado para ser disfrutado por un jugador solo (en el caso de que no tengas amigos, conexión a Internet o ganas de aguantar a nadie más), por dos, tres y hasta cuatro jugadores.

Este modo *Vendettas* nos presenta a cuatro nuevos personajes creados para la ocasión. Todos son asesinos con poderosas razones para odiar a La Hermandad y todos ellos llevan consigo un objeto dotado con poderes de la oscuridad. Cada uno de ellos tiene sus características propias,



VENDETTAS ESTÁ CONECTADO CON LA HISTORIA DE JACKIE




The Darkness II

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Digital Extremes**
Editora: **2K Games**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **10 de Febrero 2012**

Inugami
EL CHICO DE LA CATANA

El portador de la mítica espada samurái Kusanagi, famosa porque se cree que ha matado a diez mil inocentes. Inugami es un personaje de mentalidad oscura e inestable que tiene muchos motivos de venganza contra la Hermandad por haber masacrado a su familia entera. También puede usar un enjambre de diminutos demonios para atacar e inmovilizar a sus enemigos.

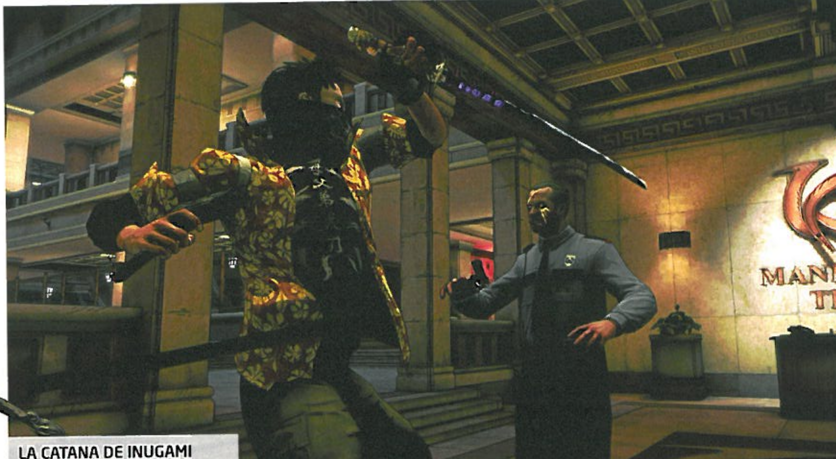


SHOSHANNA ES LA EXPERTA en artillería y cuenta con una pistola muy especial.



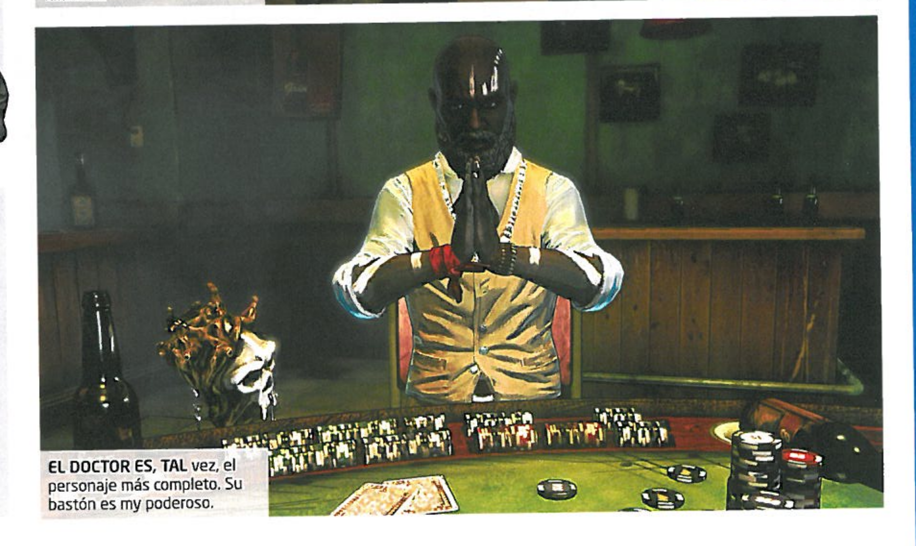
Shoshanna
UNA CHICA DE ARMAS TOMAR

Es una eficiente agente del Mossad, la agencia israelí de inteligencia, que ha sido enviada a Nueva York a combatir la actividad de la Hermandad. Su obediencia y devoción a sus superiores le hacen ser el agente operativo perfecto. Posee un arma muy antigua, alimentada por la esencia de la Oscuridad. También tiene el poder de abrir múltiples ráfagas de fuego de artillería una sola vez.


LA CATANA DE INUGAMI es mortal, pero no puede lanzarse.

Doctor J. P. DuMond
EL OSCURO DR. VUDÚ

Un antiguo doctor de Nueva Orleans, cargado con la culpa de utilizar una especie de Vudú de Louisiana para curar a sus pacientes. El uso de magia negra llamó la atención a la Hermandad, una organización que ahora está forzado a combatir para detener su búsqueda de reliquias malignas. J.P. es portador del Bastón de medianoche y puede levantar a un enemigo en vilo y masacralo o abrir su Caja de Trucos, una caja negra que abre un vórtice que se traga a los enemigos cercanos.


EL DOCTOR ES, TAL vez, el personaje más completo. Su bastón es my poderoso.

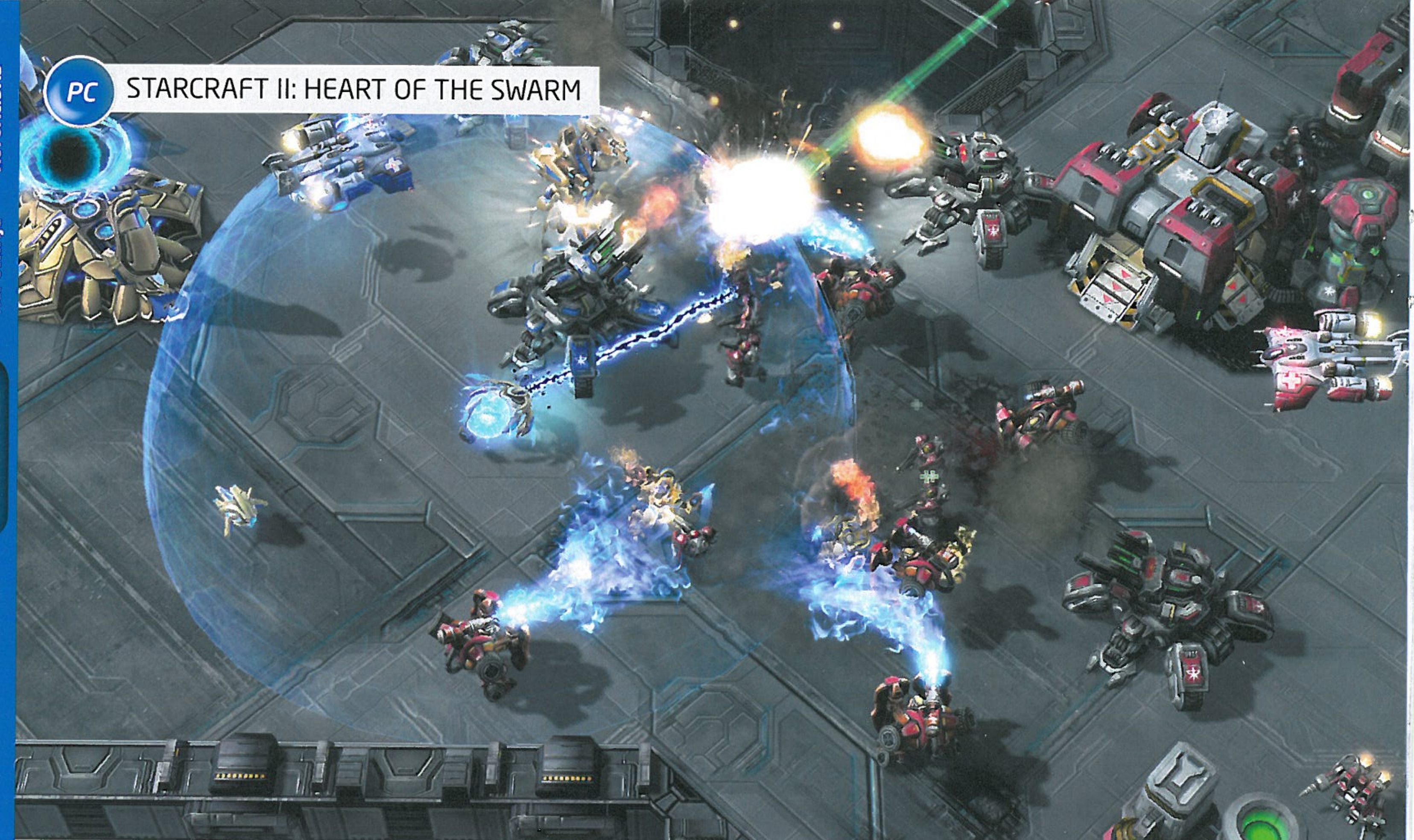
Jimmy Wilson
EL LOCO IRLANDÉS

Un producto genuino de la ciudad de Glasgow, Escocia, y un matón alcohólico. Jimmy cree que la Hermandad es otra formación de los "Malditos Ingleses" que persiguieron a su familia en el pasado y viaja a Nueva York a atormentarles hasta el final. Es el portador del hacha de la oscuridad y tiene la habilidad de reunir Oscuros a los que normalmente llama "Pequeños Jimmys".

un arma especial en su mano izquierda y un poder oscuro único que pueden desplegar en determinados momentos del juego. Inugami, Shohanna, DuMond y Wilson protagonizarán, solos o en cooperativo, una campaña muy especial que también se desarrolla en las calles de Nueva York y que, en muchos puntos, conecta directamente con la historia que cuenta la campaña principal de *The Darkness II*. Además, esta campaña cooperativa está basada en misiones que pueden rejugarse una y otra vez solo o acompañado con nuevos amigos a través de tu conexión a Internet. Y, por si esto fuera poco (ten en cuenta que la campaña cooperativa *Vendettas* duplicará las horas de juego originales de *The Darkness II*), este modo incluye una modalidad más, llamada Hit List, que permite rejugar las misiones cambiando variables, causar más destrozos en escenarios totalmente nuevos, protagonizar misiones del tipo 'asesina a un objetivo concreto', etc. En resumen, otra vuelta de tuerca que expande el universo *The Darkness* y nuestras horas de diversión.

En el par de niveles de *Vendettas* que hemos podido disfrutar escogimos a Jimmy Wilson, el asesino irlandés, que cuenta con un hacha enorme que puede arrojar y atraer de nuevo consigo pulsando el gatillo izquierdo. Esto es muy útil para seccionar cabezas tanto en el viaje de ida como en el de vuelta. Además, Wilson puede invocar a un puñado de Oscuros ataviados con una camiseta de Escocia muy majos. ■

PC STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM



LA REINA DE ESPADAS BUSCA VENGANZA

Después de la primera parte de *StarCraft II*, Blizzard vuelve a dar un giro a la trama y a la jugabilidad de una de sus históricas sagas de juegos de estrategia en esta segunda expansión dedicada a los Zerg.

Nadie quedó indiferente cuando vio el final de la primera parte de *StarCraft II: Wings of Liberty*. Con ese final surgieron muchas preguntas sobre la continuación en las siguientes dos expansiones que componen el título *StarCraft II*.
Aun así, Blizzard ha estado concentrándose en sus estudios de Irvine (California), en la que será la expansión dedicada a los Zerg, de nombre ***StarCraft II: Heart of the Swarm***, y sobre la que podemos decir que la hemos probado y aseguramos que volverá a sorprender y entretener a fans y recién llegados al genero RTS (estrategia en tiempo real).

¿Qué ocurre con Sarah Kerrigan?

Todos sabíamos que fue "rescatada" por Jim Raynor después de usar el artefacto Protoss en el planeta volcánico de Char, pero, con el paso de los meses, hemos visto nuevos vídeos e imágenes adelantadas por Blizzard, donde vemos como unos Fantasmas y Animas se han colado en el Hyperion, comandados por Nova, y llegan hasta la sala donde supuestamente está Kerrigan. Raynor descubre todo esto y se desencadena una pelea en los pasillos de la nave, aunque este comando de infiltración cierra las puertas del compartimento y se queda a solas con Kerrigan. El resto, lo habéis visto vosotros. La Reina de Espadas hace uso de sus poderes psiónicos y deja el compartimento hecho un desastre. Raynor solo tiene que entrar y ver el aspecto desolado del escenario y a una Kerrigan erguida de espaldas a él, con su antiguo traje de Fantasma Terran.

Sarah Kerrigan escapa del control de Raynor y vuelve a comandar el Enjambre Zerg, pero con una actitud diferente, habiendo recuperado la cordura de la humanidad, pero estando aún algo confusa. En los coloquios que tiene con sus subordinados Iszha y Arbathur se nota claramente que tiene otra actitud, que su lado humano y racional es más



Algunos cambios
MISMA JUGABILIDAD

A diferencia de *Wings of Liberty*, en esta próxima expansión, lo que antes conocíamos como Puente de Mando en los Terran, ahora es una pantalla que representa la puerta de entrada a un Criadero Zerg. Siempre, antes de cada misión, podremos dialogar con Arbathur e Izsha para conocer algunos datos de los objetivos o la historia a esa altura de juego, así como las posibilidades en la Cámara de Evolución o el Battle Focus de Kerrigan más conveniente para manejarla en la misión. Con cada misión completada desbloquearemos nuevas unidades para alistar o manejaremos puntos de evolución de las criaturas que ya controlamos en la Cámara de Evolución.

PC

StarCraft II: Heart of the Swarm

Género: **RTS**
Desarrolladora: **Blizzard**
Editora: **Activision Blizzard**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2012**



SE HAN AÑADIDO NUEVAS unidades para equilibrar las fuerzas en combate.







UNA ESPERADÍSIMA NUEVA EXPANSIÓN para los fans del juego.



LA EXPANSIÓN AÑADE TRES NUEVAS UNIDADES PROTOSS, TRES TERRAN Y DOS ZERG



dominante, y que tiene lagunas de memoria y recuerdos parciales de su anterior etapa. Ello no quita que en algunos momentos se muestre agresiva y exigente con estos subordinados, como una reminiscencia de su personalidad pasada.

Dos misiones, a examen

Una de las Reinas Zerg, Zagara, se ha rebelado contra Kerrigan y pretende tomar el control del Enjambre en Char. Para evitarlo, la Reina de Espadas tiene que hacerse con 100 huevos Zerg repartidos por todo el mapa antes que su oponente. Según te apoderas de ellos, eclosionan, y las criaturas se unen a tu ejército, hasta realizar un último ataque final a la base de la Reina rebelde. Uno de los grandes cambios con respecto al primer título es que cada planeta era una misión, mientras que en *Heart of the Swarm* los planetas tienen más misiones y no tenemos esa sensación.

En la misión 2 estamos en Kaldir, un mundo helado donde otra Reina, Nafash, se ha rebelado contra Kerrigan y amenaza con poner al enjambre de ese planeta en su contra. La Reina de Espadas llega con un pequeño grupo, pero con el gran problema de que ese planeta sufre de repentinas tormentas heladas, que paralizan durante unos segundos a sus tropas. Por ello, en los primeros minutos de misión Kerrigan interactúa con Arbathur para conseguir el preciado ADN de las criaturas locales y añadir esa resistencia al frío a las criaturas del Enjambre. Y como misión secundaria, matar a un par de Matriarcas Yetis para recolectar su ADN extra.

Kerrigan encuentra a Nafash muerta, y toma el control del Criadero disponible, dándose cuenta de que ha sido detectada por una avanzadilla Protoss que se ha asentado en ese planeta; posiblemente sean los que acabaron con Nafash. El objetivo primario de la misión cambia a impedir que los Protoss puedan enviar una señal de aviso a través de cualquiera de los tres emisores que poseen, teniendo un límite de 20 minutos. Kerrigan tiene que darse prisa y eliminar uno por uno estos emisores, arrasando todas y cada una de las bases, y contando con las tormentas heladas como una ventaja extra muy útil. Cuando se produce una de estas, los Protoss tienen que cerrar sus estructuras y unidades en un campo de protección, el cual hace que no puedan atacar y queden a merced de los ataques Zerg. ■



KERRIGAN EVOLUCIONARÁ A LO largo de la aventura.



SQUARE SE OCCIDENTALIZA PARA SU ROL EN 3DS

Un hack'n slash clásico con un profundo sistema de inventario y habilidades y un apartado online que hacen pensar en él como el juego más ambicioso y con mejor pinta en la portátil de Nintendo en el año que entra.

Lo que está detrás de ***Heroes of Ruin*** es algo que todavía no somos capaces de vislumbrar. El juego, tal y como lo está planteando Square-Enix, puede convertirse en la pieza clave en torno a la que giren las creaciones para la 3DS a partir de ahora. En un extraño movimiento que mezcla lo mejor del rol de acción oriental y occidental, ***Heroes of Ruin*** viene a ser un *Baldur's Gate* o un *Diablo* portátil con el añadido de un apartado online con la fuerza de los *Monster Hunter* de PSP. Inventarios casi infinitos (nos dicen que habrá unos 80.000 objetos para recoger), mazmorras que cambian cada vez que las revisitamos, cuatro personajes que tendremos que personalizar y adaptar a nuestros gustos de juego y el compromiso de Square de ofrecer actualizaciones ¡diarias! durante, al menos, un año. ¿No suena esto a juego grande?

Hace un par de meses os contamos en nuestro primer contacto con el juego esa sensación de estar ante un juego que combinaba rol y hack'n slash a la perfección mientras recorríamos las cavernosas mazmorras coralinas con nuestro pistolero. En esta ocasión hemos tenido la oportunidad de ponernos en manos de un mago y desplegar todas sus artes y hechizos utilizando todo lo que recogíamos para evolucionar en el árbol de habilidades que se despliega desde el menú (el icono con forma de reloj de arena). El resultado: un personaje protegido por la magia y con ataques en forma de rayos y proyectiles. Si entonces luchamos contra toda suerte de criaturas acuáticas que salían de las pantanosas cavernas, en esta ocasión, y tras volver a Nexus, la ciudad desde la que accederemos a los diferentes escenarios del mapa, visitamos los frondosos bosques de Elder Forest donde nos enfrentamos a enemigos más 'terrestres' en forma de lobos y un imponente oso. Square ha recurrido a toda la imaginería del rol occidental al más

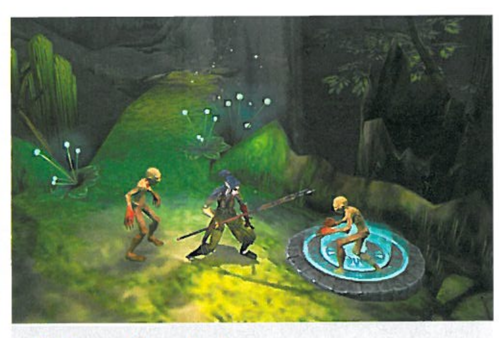


UN DIABLO PORTÁTIL CON UN APARTADO ONLINE QUE TIENE LA FUERZA DE MONSTER HUNTER



Heroes of Ruin

Género:
Acción / Rol
Desarrolladora:
n-Space
Editora:
Square Enix / Koch
Jugadores:
1-4
Online:
Sí
Lanzamiento:
2012



Sistema de salud

MANÁ Y SALUD A MANO

La simplicidad en el sistema de salud y uso de habilidades en el juego es clave. Contamos con una barra roja (salud) y azul (magia) que nos indicará la cantidad de salud y magia disponible. A medida que recogemos puntos de energía, podremos recargar con solo usar las flechas horizontales de la cruceta. Izquierda para salud y derecha para maná -que permite usar hechizos-.

puro estilo *World of Warcraft*, huyendo de la fantasía japonesa para esta nueva licencia. Tal y como se plantea el título, el juego online, las misiones de descarga diaria y el aspecto externo del juego, no nos extrañaría ver como *Heroes of Ruin* salta a otras plataformas en breve tras el pseudofracaso de *Final Fantasy* en el terreno de los MMORPG.

No te quedes rezagado

Formar un buen equipo va a ser crucial en esta aventura. Es cierto que podemos (y deberemos hacerlo alguna vez) completar la aventura de *Heroes of Ruin* en solitario, sin embargo, el extra que aporta el juego es que en cualquier momento (y en caliente, sin pantallas de espera), cualquier amigo se podrá unir a tu partida para acompañarte en tu camino por las sombras. Esa posibilidad multijugador no se reduce al juego local, sino que estará disponible a través del online y vendrá acompañada de una fabulosa característica que permitirá la comunicación entre los jugadores, el chat de voz usando el propio micrófono de la consola. Más allá del puro juego y las descargas, Square-Enix ha hecho que el online sea la piedra angular en torno a la que gira toda la actividad del juego. Si decíamos que hay una infinidad de objetos en el juego, el StreetPass permitirá que los jugadores puedan acceder a un mercado de objetos con otros jugadores.

Pega y 'lootea'

'Loot' es el término que se utiliza en inglés para hacerse con el botín que deja un enemigo al que se vence. *Heroes of Ruin* es el paraíso portátil para los jugadores a los que les guste este tipo de actividad, los 80.000 objetos disponibles lo confirman. El inventario del personaje es tan complejo que han decidido incorporar un par de teclas de atajo en la cruceta para que los jugadores más vagos puedan 'vender' y 'equipar' desde la propia pantalla del juego y sin entrar en ningún menú. Se deberán bastar con un par de datos en verde/rojo para decidir si el nuevo objeto entra en su lista o no.

Pero para 'lootear' hay que luchar. Y el juego es básicamente eso, acción en perspectiva isométrica en la que avanzamos, peleamos, exploramos y, de vez en cuando, dialogamos para que se vayan añadiendo misiones extra a nuestra campaña. Acción y rol de la vieja escuela. Gloria bendita. ■



NEXUS SERÁ EL CORAZÓN del juego, desde donde parten las misiones y la historia.



Catherine

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Atlus**
Editora: **Deep Silver**
Jugadores: **1**
Online: **SÍ**
Lanzamiento: **Febrero de 2012**



HABRÁ DETERMINADOS MOMENTOS EN la aventura que serán completamente surrealistas.







UNA PESADILLA DE OVEJAS, AMORES Y BLOQUES

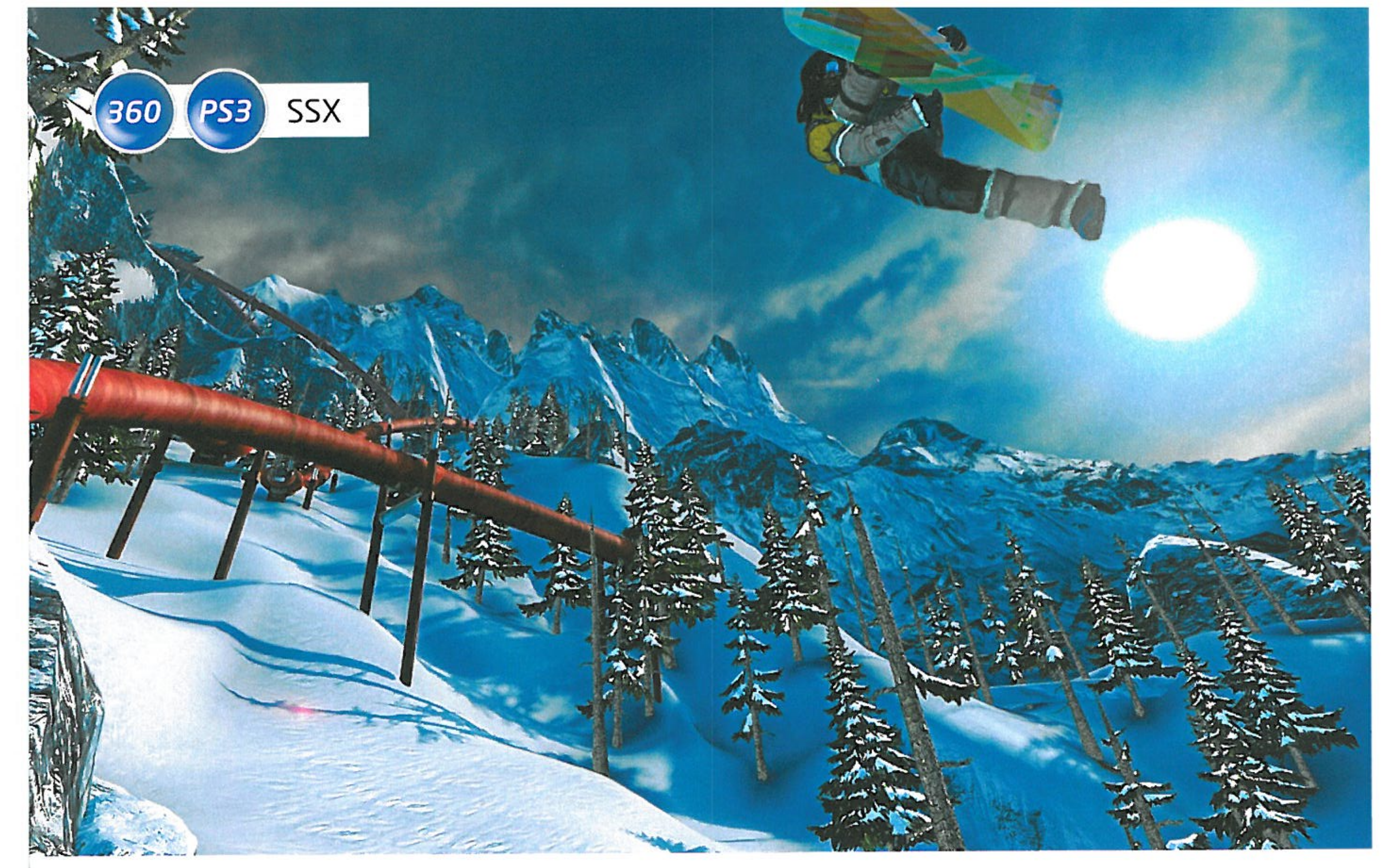
Uno de esos títulos japoneses inclasificables que se desmarcan de tendencias se atreve a salir del país del sol naciente para demostrar a los más reticentes que aún hay mucho talento al otro lado del mundo.

El mayor problema de *Catherine* es lo extraño que parece a merced de sus pantallas. ¿Estamos ante una aventura conversacional de ligues? ¿Quizá ante un título de plataformas? ¿No será algo más parecido a un juego de puzles? En realidad, este título de Atlus es todas esas cosas e incluso algunas más, como, por ejemplo, un anime completamente jugable.

Es posible que esta explicación te haya dejado aún más confuso, pero la explicación es simple. Encarnamos a Vincent Brooks, un japonés de 32 años con una vida normal, una novia que le presiona para casarse y un trabajo que no le apasiona. Hasta ahí todo normal. Su problema comienza con ciertas pesadillas en las que tiene que escalar una pared llena de bloques sin caer y resolviendo diferentes situaciones que nos harán exprimirnos el coco. Así, a medio camino entre las plataformas y los puzles se presenta la principal parte jugable de *Catherine*. Sin embargo, aún hay más.

Durante la historia, que veremos en forma de película de animación, intercalada con escenas realizadas por el motor gráfico, viviremos la historia de amor y desamor de Vincent cuando una enigmática joven, de nombre Catherine -como sino- aparece en su vida. En estos momentos tomaremos algunas decisiones e interactuaremos con otros personajes de la historia de tal manera que afectará al hilo argumental y a las relaciones del protagonista con sus congéneres.

De esta forma, veremos un juego único, cuyo desarrollo es completamente flexible y se basa tanto en nuestra propia habilidad con el mando, como en la capacidad intelectual e incluso en nuestra moral. Por algo ha logrado salir de Japón. Se trata de un título que de verdad nos hará sentir que hay vida más allá de los shooter.



MONTAÑAS CASI REALES PARA piruetas de auténtico ensueño.



SSX

Género:
Deportivo
Desarrolladora:
EA Sports
Editora:
Electronic Arts
Jugadores:
1
Online:
Sí
Lanzamiento:
17 Febrero 2012
Idioma:
Voces
Textos

DESCENDER CON VIDA O MORIR CON GLORIA

Probamos en profundidad el regreso de una de las grandes saga de snowboarding. Descensos a muerte y piruetas de infarto por las montañas más salvajes.

Ya os hablamos hace unos meses de las bondades del renacimiento de *SSX*; sin embargo, no ha sido hasta ahora que hemos podido descender por las nevadas laderas que nos propone.

La máxima del título es ofrecer el snowboarding más extremo y al mismo tiempo más accesible de la franquicia y, por qué no, de la historia de los videojuegos. Para ello, Electronic Arts no ha escatimado en recursos, cartografiando decenas de montañas por todo el mundo y aplicando las técnicas más avanzadas de modelado tridimensional.

Sin embargo, a pesar de lo espectacular de cada uno de los parajes, las grandes estrellas de todo *SSX* son los deportistas. En esta ocasión se ha intentado remozar el plantel de personajes, aprovechando un buen número de deportistas ya existentes e incluso incorporando snowboarders reales, como es el caso de Travis Rice.

El objetivo de todos ellos será alcanzar la gloria llegando en el primer puesto a la línea de meta. Puede que sea en carreras al uso, pruebas contrarreloj, competiciones de puntuación... En este aspecto también prima la variedad, lo mismo que con las piruetas que podremos hacer, todas a tiro de stick gracias al nuevo sistema de control simplificado que nos permitirá hacer todo tipo de trucos con un pequeño movimiento de nuestro stick derecho. Estos malabarismos sobre la tabla se irán complicando conforme aumentemos nuestra barra 'Tricky' en tres niveles diferentes, hasta conseguir maximizarla y realizar entonces hazañas solo a la altura de los sueños más obscenos -en el buen sentido- de los ases más experimentados de la tabla.



MEJOR CONTENER LA RESPIRACIÓN y no fallar. Parpadear podría significar la mayor josconcia de la historia.

Y la guinda son los momentos de supervivencia en pruebas extremas. Carreras nocturnas, persecuciones, avalanchas.... De ahí el 'sobrevive' que le sirve como eslogan a este pretencioso (con razón) reinicio. ■

360 PS3

Metal Gear HD Collection

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Kojima Pr.**
Editora: **Konami**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Febrero de 2012**

360 PS3 METAL GEAR SOLID HD COLLECTION



METAL GEAR SOLID 3: Sons of Liberty gana en espectacularidad en alta definición.







TRES AVENTURAS DE METAL GEAR EN PIXEL FINO

Konami lanza un pack imprescindible, una joya para todos los amantes de la saga *Metal Gear Solid* y, en general, para todo hijo de vecino. La segunda y tercera entrega de la saga y su versión portátil juntas, en alta definición y con extras impagables.

Hace ya unas semanas que los jugadores americanos disfrutan de este pack, aunque nosotros tendremos que esperar al día 2 de febrero para catarlo. Pero la espera merecerá la pena. Konami lanza en este pack, para PS3 y 360, las ediciones especiales de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* y *Metal Gear Solid: Peace Walker*. Los tres juegos juntos y en alta definición (720p).

La segunda y tercera entrega de la saga, dos juegos imprescindibles de la historia moderna de los videojuegos, llegan por primera vez juntas y en alta definición, y llegan con todos los extras que ya presentaron en sus dos respectivas reediciones ('Substance' y 'Subsistance'). Es decir, que vienen cargaditas con sus misiones VR, las 'Snake Tales' y los *Metal Gear* clásicos de MSX2 (incluidos en aquella versión de *Snake Eater*).

Pero lo realmente novedoso llega con la versión HD de *Peace Walker*, la última entrega de la saga que se ha convertido en, tal vez, el mejor título del amplio catálogo de PSP. Esta mejorada versión para consolas grandes llega, además de con impresionantes gráficos HD, con la posibilidad de disfrutar las misiones cooperativas en modo online. Esto es todo un bombazo para los amantes de la saga, que podrán disfrutar el doble de esta genial aventura, compartiendo la batalla con algún amigo a través de Xbox Live o PS Network.

PEACE WALKER LLEGA CON OPCIÓN DE JUEGO ONLINE EN SUS MISIONES COOPERATIVAS

En resumen, un pack imprescindible y difícil de superar. ■

PSV

Virtua Tennis 4: Ed. World Tour

Género: **Deportes**
Desarrolladora: **SEGA**
Editora: **SEGA**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Lanzamiento: Febrero de **2012**

SIENTE EL VERDADERO PODER DE LA RAQUETA EN TUS DEDOS

El deporte no podía faltar a la cita con PS Vita. Este *Virtua Tennis 4 EWT* saca gran partido al amplio abanico de posibilidades que ofrece la portátil.

Sega ha apostado por el deporte como baza segura para el lanzamiento de PS Vita. De su mano llega en febrero este *Virtua Tennis 4: Edición World Tour*, una adaptación de alto nivel a las características de Vita que engancha que da gusto. Porque, aparte del tradicional manejo de los juegos de tenis en los que con el joystick damos la dirección y cada botón es un tipo de golpeo, este título nos brinda la oportunidad de jugar con la pantalla táctil, indicando con el dedo a qué punto queremos desplazar al tenista y el tipo de golpeo según el movimiento que hagamos. Y por si no nos decantamos por ninguno de los dos sistemas, podremos alternarlos en pleno partido. Pero, sin duda, lo más destacado de esta versión son las aplicaciones desarrolladas en exclusiva para la portátil. En el modo Virtual Reality Match jugaremos en primera persona, moviendo la consola para girar la cámara como si fueran nuestros ojos -no se puede usar la función táctil-.

CONTROLA EL GOLPEO CON LA PANTALLA TÁCTIL

En el Touch Versus, dos personas jugarán en la misma consola con una perspectiva aérea de la pista. El modo Rock the Boat consiste en tener buena puntería y golpear las dianas que se encuentran en el barco; para facilitar la tarea podremos mover la consola para balancear los objetivos. Según superes los niveles, crecerá la dificultad. Y, por último, la VT Cam, que permite introducir al tenista que elijamos en el ambiente en el que nos encontremos y echar una foto -y guardarla claro-. Además, la personalización también ha abierto nuevas puertas. Podremos hacernos una foto al rostro y crear nuestro tenista a raíz de ella. También incluye el modo World Tour, juego online, el 'ad hoc mode' -para jugar contra un amigo que esté cercano a ti-, un modo arcade, minijuegos y My Club, donde ver estadísticas globales, medallas, etc.

En definitiva, a este *Virtua Tennis 4 EWT* no le falta detalle. Los piques por ganar los sets están más que asegurados. ■

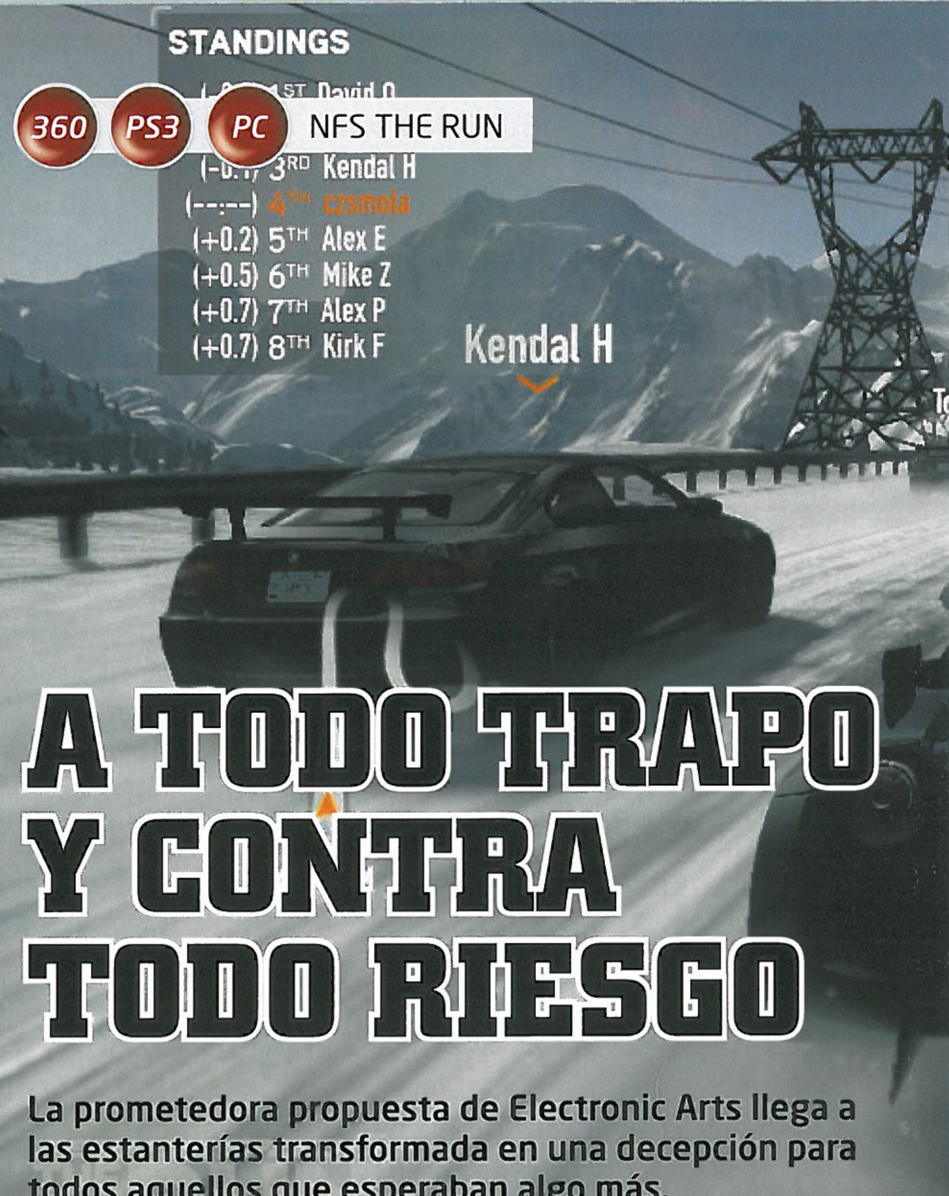




33 PISTAS Y 22 tenistas, actuales y leyendas, tanto para individuales como para dobles.

> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento



360 PS3 PC NFS THE RUN

A TODO TRAPO Y CONTRA TODO RIESGO

La prometedora propuesta de Electronic Arts llega a las estanterías transformada en una decepción para todos aquellos que esperaban algo más.

Nos encantan los coches, nos deleitamos con las aventuras, nos apasiona la acción... Y, sin embargo, el nuevo *Need For Speed The Run* nos ha decepcionado profundamente, a pesar de intentar mezclar por primera vez en esta franquicia elementos tan dispares como los que hemos comentado.

Una manera un tanto tajante de comenzar un análisis, sí, pero lo cierto es que teníamos muchas esperanzas puestas en este título de Black Box, y muchas de ellas no se han visto ni remotamente cumplidas. La base de sus problemas podría incluso resumirse en un dicho popular que reza tal que 'aprendiz de todo, maestro de nada', aunque, por supuesto, esto también tiene su explicación.

Podría decirse que las bases de esta entrega de *Need for Speed* eran tres, una base sólida de conducción, una historia bien hilada y la sucesión de todo tipo de escenas interactivas en las que incluso podríamos salir del choque en momentos muy determinados. Todo esto se cumple, pero en parte. Si comenzamos con el sistema de conducción, descubriremos uno de los títulos de carreras más arcade que hemos podido probar en los últimos años. Su simplismo es tal que *Hot Pursuit* se convierte casi en un simulador. Basta con saber derrapar medianamente bien para tener controladas las respuestas de casi cualquier vehículo del juego.

La complicación viene de la mano de un sistema de juego tramposo, que hace que nunca podamos separarnos de nuestros

Interferencias



NFS CARBONO — BATTLEFIELD 3 — GUMBALL 3000

PC 360 PS3



NFS The Run

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Black Box**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€ (360, PS3); 49,95 € (PC)**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **2 a 8**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi





www.pegi.info

Las notas



Gráficos 8.5 · Sonido 8.5



Jugabilidad 7.0 · Adicción 7.0

Nota final



7.6

La opinión

ESPERÁBAMOS MUCHO MÁS de este título y casi lo único que ha conseguido es que acabemos con ganas de estampar nuestro mando contra la pared por sus trampas contra el jugador. Quizá la próxima entrega merezca la pena, pero esta...



Por Juan 'Xcast'

A PESAR DE SU INNOVADORA APARIENCIA, THE RUN ES MUY MEJORABLE

LAS PERSECUCIONES DE LA policía son habituales en casi todas las pruebas de ***The Run***.

↑↓ Arriba y abajo

- >Buena variedad de coches, entornos y pruebas diferentes.
- >Técnicamente bien realizado.
- >Divertido por momentos.

- >La historia es una mera excusa.
- >Tiempos de carga largos.
- >Trampas de la CPU.
- >Online insuficiente.

perseguidores (y viceversa) por muy bien que lo hagamos, y que además da la sensación de hacernos trampas en momentos determinados. Por ejemplo, no han sido ni una ni dos veces las que hemos hecho una carrera perfecta, consiguiendo mantenernos en cabeza para que en el tramo final, el tráfico en contra se coordine de manera perfecta para arruinarnos la carrera. Y ese es el mayor pecado de *The Run*, no ser limpio con el jugador, ya que su propuesta jugable, por otra parte, es divertida, con suficiente variedad de vehículos, entornos y pruebas como para entrenernos el tiempo que dura.

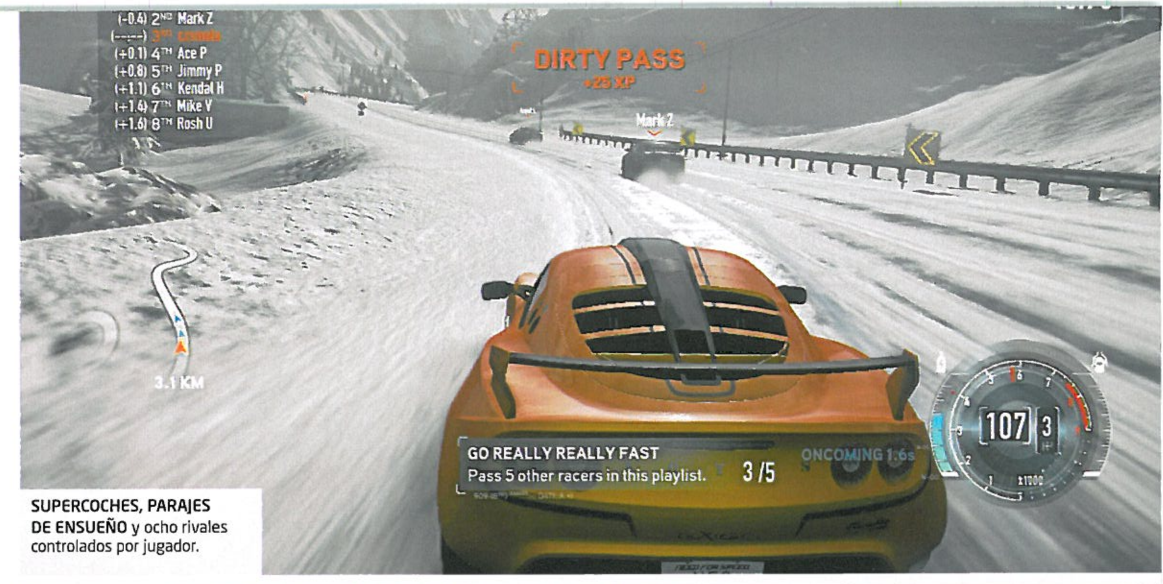
Y ahí precisamente viene otro de los lunares del título, su duración. La campaña para un jugador es bastante corta, pudiendo terminarse en un par de horas en su dificultad más baja. Por supuesto, se trata de un juego que invita a la rejugabilidad con sus múltiples modos de juego online y los marcadores para todas y cada una de las pruebas, pero da la sensación de dejarnos a medias. Para más inri, la historia no consigue llegar más allá de la excusa para justificar nuestro periplo por Estados Unidos, con escenas cinemáticas escasas e insípidas. Incluso los momentos a pie son prescindibles al ser poco más que una sucesión de quick »

time events sin demasiado sentido. El último clavo en el ataúd son los largos y frecuentes tiempos de carga, que acaban cortando el ritmo de juego en exceso.

Por supuesto, no todo es malo en *NFS The Run*, y tanto en el apartado gráfico como en el sonoro encontramos una producción a la altura de las expectativas. Visualmente estamos ante un juego rápido y bonito, que trata de aprovechar las virtudes del motor Frostbite 2.0 para mostrarnos la geografía estadounidense como pocas veces hemos tenido el placer de ver. Aquí sí consigue su objetivo, con decorados interactivos, multitud de elementos en pantalla, una tasa de imágenes constante... Si acaso sería mejorable la física de los vehículos y el modelo de destrucción de los coches en carrera. Pero en este aspecto estamos hablando de problemas menores.

Lo mismo ocurre con la parte sonora, con un doblaje a nuestro idioma aceptable y una selección de canciones bastante acertada. Quizá falte la libertad de poder configurar la música a nuestra voluntad, pero en este caso cada prueba requiere de un tono especial de música. No es lo mismo escuchar country mientras recorremos la América profunda que en mitad de una persecución por las calles de Las Vegas...

Por tanto, vemos como el intento de Black Box de añadir algo de profundidad dramática a esta franquicia no ha llegado a buen puerto. Los problemas del juego son mayores que sus virtudes, siendo la más frustrante las trampas que se nos hacen. Sin embargo, es cierto que debajo de toda esa piel hay un divertido juego de carreras, que cuando consigue funcionar nos hará pasar buenos ratos al volante. Y si a esto le sumamos sus buenos apartados técnicos, el resultado es un título que probablemente tenga secuela y esta sea todo lo que *Need For Speed The Run* no ha conseguido ser.



SUPERCOCHES, PARAJES DE ENSUEÑO y ocho rivales controlados por jugador.


AL BAJARNOS DEL COCHE todo se vuelve aún más guiado y anodino. Nada que ver con una película.


POR MUCHO QUE NUESTRO amigo se crea Spiderman, queda bastante lejos de tener superpoderes...



3DS MARIO KART 7





ARRASA CON TU KART POR TIERRA, MAR Y AIRE

Vuelven las carreras más alocadas de Nintendo junto a Mario y compañía. No solo de carretera viven los pilotos. Esta vez disfrutaremos de derrapes, choques y explosiones bajo el agua o colgados de un ala delta.



Los personajes más exitosos de Nintendo se vuelven a subir en un kart armados con todo el arsenal que tanto éxito les ha dado durante estos casi 20 años, y acompañados de varias novedades que convierten a este título no sólo en el más completo de la saga, sino en una apuesta firme dentro del catálogo de Nintendo 3DS de convertirse en el estandarte que saque provecho de todas sus características online y de comunicación. Al parecer, Nintendo ha decidido ir con el cuentagotas con su consola portátil y está mostrando cómo se puede sacar un gran partido a la 3DS en pequeñas dosis. Cada juego de la compañía nipona nos muestra una nueva función o cómo exprimirla. En esta ocasión será la comunidad, como conjunto, la que más se aproveche de la situación y se beneficie de las funciones del dispositivo.

Serán 32 los circuitos que podremos recorrer, 16 nuevos y otros 16 clásicos remozados de versiones de consolas anteriores, pero adaptados a los nuevos saltos y entornos acuáticos. Los nuevos circuitos aportan novedades a la saga gracias a la posibilidad de utilizar un ala delta para planear por el aire, y una hélice para competir también en entornos subacuáticos. Esto permite a los circuitos crecer en posibilidades, creando rutas alternativas para adelantar a nuestros adversarios.

Otra de las grandes novedades es la posibilidad de personalizar nuestro kart, eligiendo entre diferentes tipos de chasis, ruedas y alas delta para crear el vehículo que mejor se adapte a nuestras exigencias. Así, no será lo mismo usar en un circuito con grandes tramos de asfalto unas ruedas todo terreno, que otras más ligeras y aptas para este tipo de superficie.

No obstante, la gran bestia de cualquier *Mario Kart* es su multijugador, y Nintendo aquí ha puesto toda la carne en el asador, mejorando todo lo visto en Wii y en DS. *Mario Kart 7* cuenta con modo multijugador tanto local como online. Del primero, lo más reseñable es que podrán jugar hasta



DISPONDREMOS DE UNA GRAN variedad de cámaras para poder observar la partida. Como en DS, la segunda pantalla mostrará el circuito.



>Completísimo multijugador online/offline.
>Gráficos geniales que aprovechan muy bien las 3D.
>El ala delta y las secciones bajo el agua.

Arriba y abajo

>Falta de cualquier tipo de chat (voz o escrito) en el modo online.



Mario Kart 7

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Precio: **45,95€**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** 

Pegi



www.pegi.info



Vehículos y power-ups

NUEVAS FORMAS DE SEMBRAR EL CAOS EN LA PISTA

Una de las grandes novedades de ***Mario Kart 7*** es la personalización de vehículos. Los escenarios estarán plagados de monedas que deberemos recolectar no solo para aumentar nuestra velocidad, sino para desbloquear diferentes piezas y poder así construir nuestro kart personalizado. Además, al clásico repertorio de plátanos, caparazones, setas, rayos y estrellas, se unen otros como la cola tanuki, perfecta tanto para atacar a contrincantes como para defendernos de sus proyectiles; la flor de fuego, destructiva con sus múltiples disparos, y la ruleta del 7, que nos proporcionará... ¡7 objetos a la vez! ¡Destrucción total!

Las notas

Gráficos  9.0
Sonido 9.0
Jugabilidad  9.0
Adicción  9.1




Nota final


9.0

8 personas con un solo cartucho gracias a la capacidad del modo descarga de Nintendo 3DS. Realmente, una gran opción para poder disfrutar del multijugador del juego con amigos que aún no lo tienen.

La segunda modalidad, la online, se convierte hasta la fecha en la apuesta más completa de la consola. Podremos jugar con gente de todo el mundo o con los amigos que hayamos agregado previamente a nuestra consola (recordad, un solo código amigo por Nintendo 3DS, no por cada juego). Aquí podemos elegir que el juego nos empareje con jugadores de otros países, con conocidos o con rivales contra los que ya hayamos jugado. Otra de las mayores novedades: las comunidades. El juego permite crear comunidades de miles de personas, con reglas establecidas por el creador y con un ranking propio. Una manera perfecta de crear un grupo exclusivo en el que competir con tus amigos. La única pega es que el modo online no permite comunica- »



LA POSICIÓN EN LA partida no importa cuando empieza, los power-ups ayudarán a pasar del último lugar al primero en un periquete.

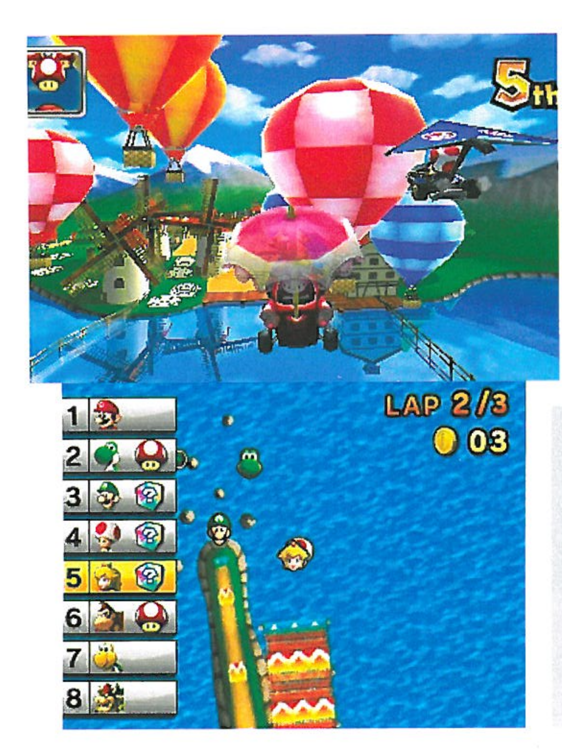
EL JUEGO PERMITE CREAR COMUNIDADES DE MILES DE JUGADORES CON REGLAS PROPIAS

La opinión

MARIO KART NUNCA falla. Esta entrega reúne lo mejor de las anteriores e incluye novedades como el apartado online y escenarios con más posibilidades. El mejor título de la saga. Un imprescindible en 3DS. Eso sí, que nadie busque revoluciones, esto es Mario Kart, la fórmula del éxito repetida siete veces.



Por Ch. Antón





LA 'RAREZA' DEL JUEGO y por lo que será recordado es por la introducción de zonas acuáticas y aéreas, algo que no se había visto en títulos anteriores.

Multijugador

ATAJOS ONLINE

Gracias a la nueva actualización que viene con el juego, podrás unirte a las partidas de tus amigos desde el mismo listado de amigos en 3DS. La consola te avisará cuando un colega tuyo esté conectado, y tan solamente tendrás que hacer click en un botón para demostrar a tus amigos quién es el que verdaderamente manda.

EL CANAL MARIO KART DEL JUEGO PERMITE INTERCAMBIAR DATOS ENTRE JUGADORES DE TODO EL MUNDO

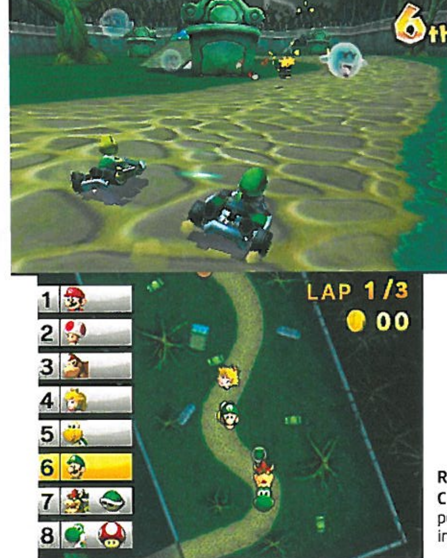
ción por voz, tan solo frases predefinidas dentro de las comunidades.

Otra de las grandes novedades es el Canal Mario Kart integrado dentro del propio juego. Aquí es donde todas las actividades de StreetPass y SportPass quedan reflejadas. A través de StreetPass intercambiaremos datos con otros usuarios que tengan *Mario Kart 7*, pudiendo competir con sus Miis tanto en Contrarreloj como en Grand Prix. A través de SpotPass, obtendremos fantasmas contra los cuales competir y con los que mejorar nuestra habilidad.

A nivel gráfico el juego saca lo mejor de 3DS a relucir: modelados muy bien definidos, con entornos llenos de texturas en unas definiciones más que aceptables, todo moviéndose con una fluidez inamovible de 60 cuadros por segundo, inclusive con el 3D activado. Y es que el efecto sin gafas exclusivo de la portátil de Nintendo en este *Mario Kart* ha sido genialmente implementado, sin ser para nada molesto, y aportando un plus de cercanía y velocidad a las carreras. Y es que un juego con tantos cambios de dirección y necesidad de mover la consola hacía presumir que las 3D se convertirían en un incordio, pero para nada.

Las razones para hacerse con él y para que se convierta en el juego de Nintendo para Navidad son múltiples: en primer lugar, si eres fan de *Mario Kart*, este juego no te puede faltar. Si quieres un título para jugar con tus amigos horas y horas, no te puedes perder ***Mario Kart 7***. Si quieres un buen juego que aproveche bien las capacidades online de 3DS, ***Mario Kart 7*** es tu juego. Lo mires por donde lo mires, si tienes una Nintendo 3DS, ***Mario Kart 7*** es un imprescindible. ■





REMEMORA VIEJOS CIRCUITOS CLÁSICOS pero con retoques innovadores.

Interferencias



SUPER MARIO KART — PILOTWINGS RESORT — AUTOS LOCOS



F.C.
LOS LISTILLOS

Manolo. 40 años
Camarero de Soria

DERROTA A LOS LISTILLOS



Manolo es especialista en poner copas. Si le dieran una oportunidad también sería especialista en ganarlas.

NO LES TENGAS MIEDO. LA LIGA ES TUYA



PATROCINADO POR:



CREA YA TU PRIMER EQUIPO GRATIS EN MARCA.COM



ligafantastica.com



360 PS3 ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3

ÉRAMOS POCOS Y PARIÓ LA ABUELA

Capcom revisa su juego de lucha más loco, añadiendo personajes, retocando la jugabilidad y añadiendo algún modo de juego extra a lo que ya fue exquisito.

>Los 12 nuevos personajes son elecciones más que acertadas.
>Las bases jugables siguen siendo excelentes.
>El precio reducido con el que llega al mercado.

Arriba y abajo

>Para el jugador solitario faltan más opciones de juego.
>Innovación tendente a cero.

El terremoto que sufrió Japón el pasado mes de marzo supuso un grave revés a la economía del país del sol naciente, así como un grave impedimento para muchas empresas allí ubicadas. Capcom, con sede en Tokio, no fue una excepción, y se vio obligada a modificar sus planes de negocio de muy distintas maneras. Uno de estos cambios afectó directamente al plan de distribución del contenido descargable de *Marvel vs. Capcom 3*, retrasando indefinidamente los contenidos hasta el punto de obligar a los directivos de la compañía a cambiar sus intenciones originales.

Por ello, se decidió acumular todo el trabajo ya realizado y prepararlo para convertirlo en una versión refinada y ampliada del título original. Así nace este ***Ultimate Marvel vs. Capcom 3***, que añade un total de 12 personajes y 8 escenarios, refina mecánicas de combate, rebalancea el equilibrio entre los diferentes personajes y mejora de manera notable el funcionamiento de las opciones online presentes -incluyendo un modo espectador para hasta seis personas-. Puede parecer una lista corta de modificaciones, pero seguimos hablando de un juego accesible y profundo, apto para todo tipo de público y capaz de enganchar a los jugadores ávidos de combos locos y golpes especiales espectaculares.

Por si fuera poco, las inclusiones a la plantilla de luchadores son más que acertadas, consiguiendo el objetivo de ofrecer personajes totalmente diferentes entre sí, tanto en lo referente al aspecto, como en cuanto a los combos y movimientos especiales. Un buen ejemplo de esto son Firebrand (Ghost´n Goblins), Rocket Raccoon (Marvel) o Doctor Extraño. El que sea capaz de encontrar cualquier parecido con otro de los luchadores incluidos, merece un premio en forma de Sugus de piña.



EL ASPECTO DE TU personaje será el que a ti te dé la gana.

En lo referente a los aspectos técnicos no encontramos ninguna sorpresa más allá



CASI EN TODO MOMENTO la pantalla estará salpicada por explosiones y efectos gráficos de todo tipo.



INNOVACIÓN NULA, PERO UN TÍTULO INDISPENSABLE PARA AQUELLOS QUE NO TUVIERON EL ORIGINAL

UN TOTAL DE 48 personajes son ahora los disponibles.

MAMPORROS A CHOLÓN CON personajes que molan un montón...

de los diseños de los nuevos escenarios y personajes. Esto no es precisamente malo ya que supone que nos encontramos ante uno de los beat´em up más bonitos, rápidos y espectaculares disponibles actualmente en el mercado. Lo mismo ocurre con su banda sonora, simple pero efectista, con algunos cortes creados específicamente para esta tan señalada ocasión.

Finalmente, casi como anécdota y regalo a los fans, hay un modo de juego secreto en el que controlamos a Galactus en una lucha contra los protagonistas del título. Se desbloquea de manera simple (teniendo una partida guardada de *Marvel vs. Capcom 3*, o logrando 30.000 puntos de combate), por lo que conseguirlo no supondrá un gran problema. No se puede decir que sea el modo de juego más entretenido, pero se trata de una curiosidad interesante. El resto de opciones jugables del título son el modo arcade, el entrenamiento, las misiones y las opciones online que, esta vez sí, parece que son capaces de encontrar partidas en un tiempo aceptable.

Por tanto, las bases son las mismas, la de combates uno contra uno en equipos de tres luchadores que se pueden intercambiar en prácticamente cualquier momento. Pocas novedades en este aspecto, por lo que aquellos jugadores que ya contaban con la versión anterior deberían pensárselo dos veces antes de hacerse con este título. Sin embargo, para los novatos en este universo de crossovers, se trata de una oportunidad ineludible para degustar una de las experiencias jugables más delirantes que han pasado por la actual generación de consolas. Eso sí, su innovación es mínima hasta casi alcanzar la categoría de insulto a los menos pudientes, siendo este el mayor error que se le puede achacar a una producción que tanto técnica como jugablemente está muy por encima de muchos de sus rivales en el género. Esperemos que con este título Capcom dé por cerrada esta entrega y se ponga a trabajar en el siguiente proyecto que tenga entre manos... ■

Interferencias



MARVEL VS. CAPCOM 2



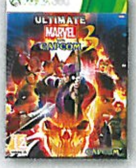
STREET FIGHTER IV



X-MEN CHILDREN OF THE ATOM







Ultimate Marvel vs. Capcom 3

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi





www.pegi.info

Las notas







Gráficos	Sonido
8.6	8.5
Jugabilidad	**Adicción**
9.0	8.8

Nota final



La opinión

SI NO EXISTIERA la versión original de este juego, estaríamos ante un aspirante a juego del año. Sin embargo, su casi total falta de novedades y de ambición lo convierten en un título mucho menor que el que le precede.



Por Juan 'Xcast'



360 PS3 GOLDENEYE 007: RELOADED

EL PADRE DE LOS SHOOTERS MODERNOS

Tras una notable adaptación para Wii, Eurocom sigue expandiendo las bondades del clásico de Nintendo 64 hacia nuevas fronteras conservando su dignidad.

Con casi 15 años de vida a sus espaldas, *Goldeneye 007* se ha ganado, desde su lanzamiento en Nintendo 64, el respeto y la admiración de los amantes de los shooters, casi tanto como 'The Beatles' se ha ganado la consideración de los amantes de la buena música. Y es que no solo los fans del agente más taquillero de Hollywood tienen motivos para estar contentos con esta revisión en alta definición del título aparecido en Wii, sino también todo buen aficionado a los shooters en primera persona con un estilo clásico, de esos que triunfaban por sencillos pero bien trabajados, los que marcaron época.

Decimos esto porque precisamente el juego no destaca por sus alardes técnicos -los usuarios de Xbox 360 y PlayStation 3 están acostumbrados a algo más-, sino porque Eurocom ha conseguido aunar lo mejor del juego original desarrollado por Rare y adaptar su mecánica y su historia en la justa medida a la época actual, para brindarnos un shooter que, si bien no llega al nivel de los aclamados *Battlefield 3* o *Modern Warfare 3*, al menos se acerca dignamente en diversión a estos en su vertiente multijugador.

El desarrollo y argumento de la campaña sigue siendo en esencia el mismo que el que pudimos volver a saborear en Wii; es decir, muy similar al original de 1997, pero con pequeñas modificaciones propias de los tiempos que corren, entre las que se incluyen nuevos gadgets -se sustituye el reloj original por un moderno móvil- y algunos niveles añadidos. Sucede lo mismo



EL USO DEL SILENCIADOR se antojará necesario en algunas fases.





EN EL MODO MULTIJUGADOR podremos elegir entre una gran cantidad de personajes sacados de las películas del agente.

AUNQUE NO DESTACA POR su apartado técnico, al menos es la versión del juego de mayor nivel audiovisual.

> Un argumento renovado que mantiene su esencia.
> El olor a shooter clásico que transpira su campaña.
> Divertido y variado modo multijugador.

Arriba y abajo

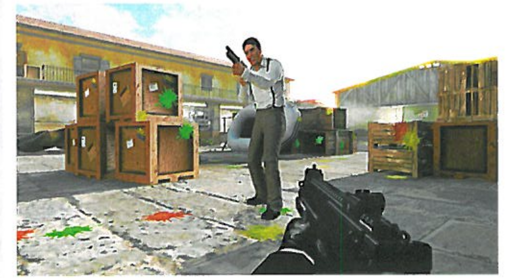
> Técnicamente queda debajo de sus competidores.
> No ofrece nada nuevo en su jugabilidad.
> La IA no es ningún reto.



Operaciones Especiales

REJUGABILIDAD

Al estilo de la saga *Call of Duty*, el juego nos permite disfrutar de un total de once misiones extra que complementan la campaña principal. Estas consisten básicamente en eliminar a todos los enemigos de un determinado escenario, pero siempre con una serie de requisitos, como hacerlo en un tiempo determinado o sin ser detectados, y todas ellas con altas dosis de personalización que amplían la rejugabilidad del título.



EL CLÁSICO VILLANO DE la saga con dentadura de acero, Jaws, vuelve a aparecer por tercera vez en un videojuego para ponernos en ciertos apuros.

con el apartado técnico, el cual, como no podía ser menos, luce unos gráficos que, al menos en su campaña principal, mantienen el tipo de la mayoría de juegos del mercado -salvando las conocidas excepciones-.

La jugabilidad, por suerte, se mantiene prácticamente intacta, permitiéndonos superar las misiones por la vía rápida -el juego hace gala de un amplio arsenal de armas y herramientas para ello-, o buscando rutas alternativas que nos mantengan ocultos y nos ayuden a pasar desapercibidos para deshacernos de los enemigos desde el sigilo.

Sin embargo, como ya adelantábamos, donde este *Goldeneye 007: Reloaded* se hace más fuerte es sencillamente en su modalidad multijugador, ya que nos permite disputar partidas competitivas de hasta 16 jugadores a través de internet en los más variopintos modos; desde el clásico 'Todos contra Todos', hasta una suerte de 'Capturar la Bandera', o el adictivo 'Pistola de Oro' en el que el poseedor de esta arma especial elimina de un disparo a sus oponentes (con más lentitud de recarga, claro está). Todo ello aderezado del ya popular sistema de progresión del personaje de este género, gracias al cual ampliaremos nuestro elenco armamentístico, a la par que podremos seleccionar mayor número de personajes sacados de las películas de Bond. Por si fuera poco, el juego incluye un multijugador local a pantalla dividida para hasta cuatro jugadores simultáneos en la misma consola, el cual, sin duda, sirve para rememorar el que era uno de los puntos fuertes del título original. ■

Interferencias



GOLDENEYE WII — GOLDENEYE — WOLFENSTEIN 3D

PS3 360

Goldeneye 007: Reloaded

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Eurocom**
Editora: **Activision**
Precio: **70,95€**
Dispositivos: **PS Move**
Jugadores: **1-4**
Online: **1-16**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos **8.0** — Sonido **8.2**



Jugabilidad **8.3** — Adicción **8.4**



Nota final



8.2

La opinión

SABEMOS QUE HAY mejores títulos del género ahora mismo, pero, si sientes nostalgia por los shooters de antaño y además eres fan de James Bond, este juego no te defraudará.



Por Alejandro Peña

PC MEN OF WAR: VIETNAM

LAS GUERRAS PEQUEÑAS TAMBIÉN DUELEN

Que se lo digan a los amigos de 1C Company, que tras el éxito de *Assault Squad*, vuelven a los orígenes de la saga *MOW* y apuestan por una campaña profunda.



Ya tenemos aquí la versión final totalmente traducida y doblada de ***Men of War: Vietnam***, cortesía, como no, de nuestros amigos de FX Interactive. La compañía española parece haberse volcado en esta franquicia, añadiéndole su bagaje en grandes traducciones y precios competitivos. Y nosotros no podemos más que alegrarnos.

La entrega actual de esta saga, ***Men of War: Vietnam,*** supone un homenaje a los muchos seguidores de la franquicia al devolver la importancia a la campaña, tras un genial *Assault Squad*, centrado básicamente en el multijugador. En esta ocasión, además, 1C Company nos propone el primer salto temporal de relevancia dentro de la saga, hasta ahora centrada en la II Guerra Mundial, y nos envía de cabeza a las psicodelias, rock progresivo y guerra de guerrillas del enfrentamiento armado en Vietnam. Esto es de una importancia vital a la hora de plantear el uso de armamento más sofisticado.

Pero lo cierto es que en el anterior avance de ***Men of War: Vietnam*** ya os desgranamos bastante en profundidad qué ofrecía el nuevo título de 1C Company, así que, en esta ocasión, nos vamos a limitar a las valoraciones. Para empezar, incorpora un completo DLC gratuito que incluye cinco misiones adicionales en mapas inéditos con nuevos desafíos tácticos, como las batallas de tanques. Además, una nueva modalidad de juego en In-

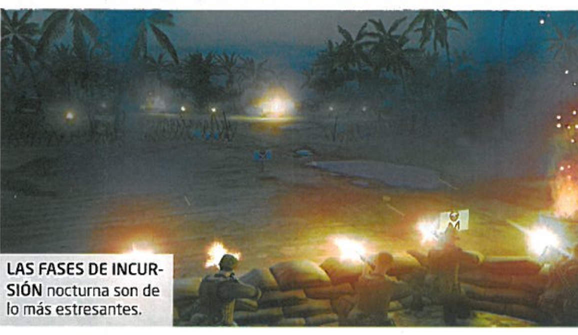
1C COMPANY PROSIGUE CON UNA SAGA QUE YA ES MÍTICA ENTRE LOS FANS DEL RTS





LOS TANQUES SON LOS protagonistas del DLC gratuito que podréis descargaros nada más instalar el juego.





LAS FASES DE INCURSIÓN nocturna son de lo más estresantes.



Interferencias



MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD



COMPANY OF HEROES



PLATOON

> Hará las delicias de los amantes de la saga.
> Es la mejor opción para estrategia militar con microgestión.
> Sigue teniendo online.

Arriba y abajo

> Si lo que más te gustó de *Assault Squad* fue el online y las batallas masivas, ***Vietnam*** puede que no te convenza del todo.

ternet, Día de la Victoria, en la que los dos bandos contendientes se enfrentan por el control de una posición del mapa, por lo que este DLC mejora el contenido online.

AL mismo tiempo, incluye un documento exclusivo con las claves para conseguir la victoria en un título que, seamos sinceros, es difícil de controlar a tope.

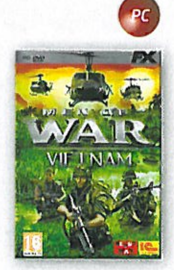
Men of War: Vietnam incluye también 300 puntosFX para su tienda online en la que podréis descargaros juegos clásicos como el mítico *Runaway*, aunque poco a poco, FX irá incorporando títulos más recientes.

Todos estos alicientes acompañan a un juego que se distancia de *Assault Squad* por su elevada microgestión, donde cada unidad cuenta, tiene nombres y apellidos y la echarás muy de menos si la manejas a lo loco y acaba perdiendo la vida.

Por esta cuestión, ***MOW: Vietnam*** puede encantarte o no. Si esperabas batallas masivas con puntos de reabastecimiento y un marcado carácter online, es posible que esta nueva apuesta no te convenza. Pero si, sin embargo, te pone dejar atrás la II Guerra Mundial y se te encienden los ojillos al leer que ahora es mucho más táctico y concentrado, entonces no puedes dudar en echarle el guante.

Además, como no puede ser de otra manera, el doblaje y la localización son sencillamente sublimes. ■

PC



Men of War: Vietnam

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **1C Company**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **19,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Nvidia 3DVision: **En proceso**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi







www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	8.0

Jugabilidad	Adicción
8.5	8.5

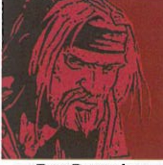
Nota final



8.5

La opinión

NOS HA ENCANTADO esta nueva apuesta de FX por continuar la saga *Men of War* en España con toda la calidad de sus localizaciones. Como contra: si buscas online y batallas masivas, ***Vietnam*** te defraudará: está más centrado en la microgestión y en la táctica. ¡Qué bien!



Por Duardo

360 PS3 PC



El Señor de los Anillos: La Guerra del Norte

Género:
Acción/rol
Desarrolladora:
Snowblind Studios
Editora:
Warner Int.
Precio:
61,50€ (360, PS3)
51,00€ (PC)
Dispositivos:
No
Jugadores:
1
Online:
1 a 3
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos Sonido



Jugabilidad Adicción



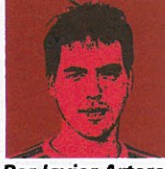


Nota final



La opinión

UN NOTABLE JUEGO y una experiencia satisfactoria basada en El Señor de los Anillos. Una lástima que no haya sido más ambicioso en determinados aspectos de la producción...



Por Javier Artero

360 PS3 PC EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA GUERRA DEL NORTE



UNA VUELTA AGRIDULCE A LA TIERRA MEDIA

Mientras Frodo y la Comunidad llevan el Anillo Único camino del Monte del Destino, una temible amenaza surge en el Norte. ¿Les brindarás tu apoyo?

El Señor de los Anillos es, sin duda, una de las licencias más explotadas en el mundo del videojuego. Con *La Guerra del Norte* tenemos un nuevo intento de hacer justicia a la obra de Tolkien, encontrándonos con un producto de acción en tercera persona con ligeros toques de rol. El modo historia se compone de ocho capítulos que recorreremos con uno de los tres héroes protagonistas: Eradan –montaraz-, Farin –enano- o Andriel –elfa-.

El juego nace pensado para el cooperativo, pero podemos dejar que los otros dos personajes sean llevados por la CPU si no tenemos dos amigos con los que jugar en línea. No manejaremos a los personajes de los libros, puesto que nuestra misión será detener a Agandaûr en el Norte, mientras la Comunidad va camino de la destrucción del anillo. Todo ello mediante un hilo argumental paralelo al original y en el que Gandalf, Aragorn y compañía harán algún cameo.

El juego alterna fases de acción con momentos de descanso, en los que dialogar y comerciar. El sistema conversacional es muy básico y, aunque podremos subir de nivel a nuestros personajes y adquirir habilidades, las posibilidades no son muy amplias. Gráficamente muestra un buen nivel , destacando especialmente la variedad de escenarios y enemigos. El sonido es excelente gracias al cuidado doblaje al castellano y a la banda sonora orquestada creada para la ocasión.

En términos jugables se maneja bien, pero echamos en falta más variedad de movimientos. Con todo lo expuesto, ***La Guerra del Norte*** es un juego que agradará a todos los fans de la licencia, pero que queda lejos de resultar perfecto. ■

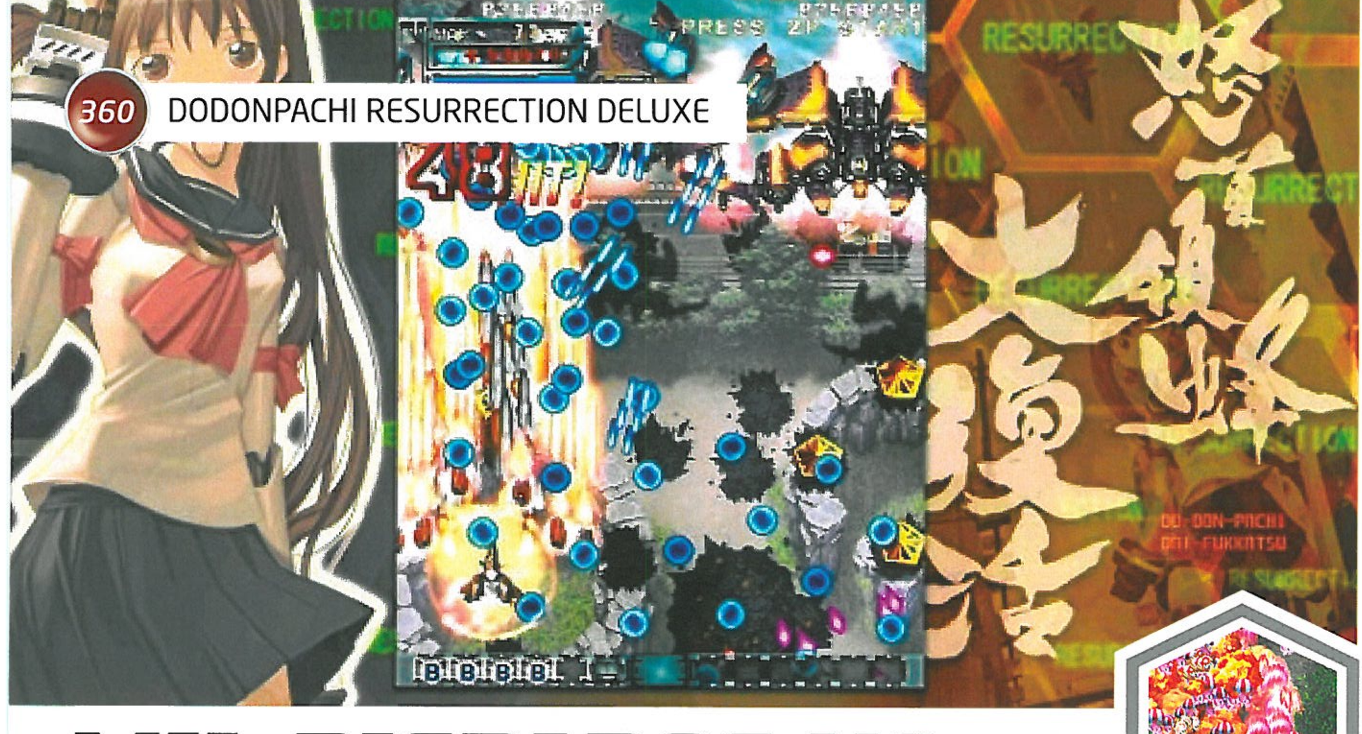




> Su modo cooperativo.
> La mezcla de acción y RPG funciona.
> Muy robusto tanto en su apartado gráfico como en el sonoro.

Arriba y abajo

> Los combates se pueden volver repetitivos.
> No poder gestionar el equipo y las habilidades de los compañeros de la CPU.



MIL DISPAROS NO SON SUFICIENTES

Cave resucita el género de matamarcianos para ofrecernos una locura de disparos solo apta para aquellos con reflejos de halcón y control supremo del mando de control.

>Lo mejor de un género poco común.
>Cuatro versiones distintas en un solo DVD.
>Gran profundidad jugable de su propuesta.

Arriba y abajo

>Sin opciones de juego online.
>Que ya haya DLC esperándonos en el bazar.
>Aún se puede refinar más su apartado gráfico.

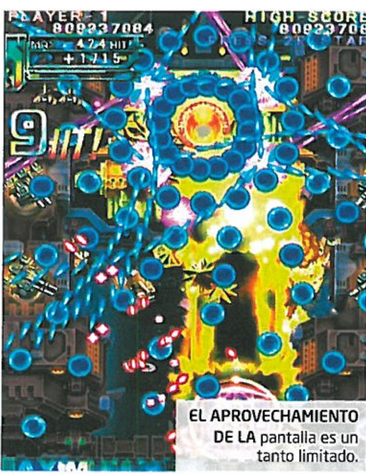
Parecía que los míticos matamarcianos que una vez poblaron los salones recreativos de todo el mundo estaban abocados a la desaparición del formato físico, solo sobreviviendo a través de descargas digitales. Sin embargo, Cave está decidida a seguir demostrando que aún hay mucho que ver y jugar de la mano de sus últimas adaptaciones.

Primero fue el destacable *Deathsmiles* y ahora nos llega ***DoDonPachi Resurrection Deluxe***. Se trata de la primera entrega de una franquicia de largo recorrido que sale de Japón. Y para la ocasión, Cave lo ha vestido de gala, adaptando los aspectos técnicos a Xbox 360 y aglomerando hasta cuatro versiones diferentes de este arcade nacido en los salones recreativos.

El punto fuerte del título es su mecánica de juego, mucho más trabajada de lo que podría parecer en un primer momento. Tanto que incluso resultará compleja para los novatos en estas lides, más si tenemos en cuenta lo deficientes que resultan los tutoriales. Podríamos resumirlo en las mil y una formas de combinar tres tipos de naves de características opuestas y sus tres tipos de ataque (normal, bombas y ataque cargado), pero no haríamos justicia a lo complejo del sistema de juego de este título de Cave. Toda una oda a la habilidad, la persistencia y la dedicación a un género casi caduco.

Además, hay que añadir que las cuatro versiones diferentes del título muestran distintos niveles de dificultad pero utilizan los mismos escenarios. Un buen detalle que multiplica las horas de juego en un título que se podría acabar en menos de una hora, si fuéramos dioses del mando...

La pena es que falten dos modos de juego más, que se ofertan desde el bazar. También se echa de menos la posibilidad de jugar cooperativamente con un amigo a través de Xbox Live, teniendo que conformarnos con las clasificaciones online. Y ya puestos a pedir, se podría exigir que se solucionaran las ralentizaciones o que se aprovechara toda la pantalla al jugar... Quizá en el próximo matamarcianos de estos maestros del disparo. ■



EL APROVECHAMIENTO DE LA pantalla es un tanto limitado.



HABRÁ MOMENTOS EN LOS que perderemos de vista nuestra nave.

DoDonPachi Resurrection Deluxe



DoDonPachi Resurrection Deluxe

Género: **Shoot´em up**
Desarrolladora: **Cave**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **30,95€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi




www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.5	7.0



Jugabilidad	Adicción
8.4	8.2



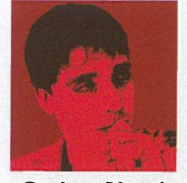
Nota final



8.0

La opinión

APTO SOLO PARA aquellos que ya hayan probado suerte en este especial género, ***Resurection Deluxe*** esconde innumerables horas de diversión y algunas gratas sorpresas que revelar.



Por Juan 'Xcast'

360



Barrio Sésamo: Érase una vez un monstruo

Género: **Puzles**
Desarrolladora: **Double Fine**
Editora: **Warner Bros. Games**
Precio: **40,95€**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi

3

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.6	8.0	9.0	8.7

Nota final

8.6

La opinión

EXCELENTE VIDEOJUEGO INFANTIL que funciona a las mil maravillas y que atrapa a los pequeños con su genial historia y dinámica. Lo peor, el doblaje 'hispano'.



Por G. Maeso

360 BARRIO SÉSAMO: ÉRASE UNA VEZ UN MONSTRUO



LOS MONSTRUOS SE MUEVEN CON KINECT

La tecnología de Kinect y la cabeza de Tim Schafer han conseguido crear uno de los mejores videojuegos infantiles que hayamos tenido entre manos. Coco, Elmo y Triki quieren jugar contigo.

El secreto del éxito de un videojuego infantil es que los niños (su público) sean capaces de manejarse con él sin ayudas de un adulto. Y esa prueba la ha superado, con creces, *Barrio Sésamo: Érase una vez un monstruo*. Dos niñas, de 4 y 7 años, fueron capaces de jugar durante dos horas al título de manera independiente ante nuestros asombrados ojos, solo guiadas por las acertadas y divertidas instrucciones de Elmo y el Monstruo de las Galletas.

El juego hace que los niños naveguen por las páginas de un cuento muy especial, encarnando a un montón de monstruos del universo Sésamo, y todo de manera fluida y fácil con la ayuda de Kinect. Los minijuegos, bailes y puzles son sencillos y detectan siempre los movimientos de los pequeños, aunque no sean muy precisos. Y lo mejor es que pueden salir y entrar en el juego a voluntad, en cualquier momento de la partida, sin que esta se interrumpa. Kinect se encarga de todo.



>Excelente historia y genial colección de juegos para Kinect.
>Es sencillo y manejable para niños de cualquier edad.
>El diseño es una maravilla.

Arriba y abajo

>Las voces son 'hispanas', no españolas, por lo que Coco se llama Archivaldo.





AUNQUE NO 'CLAVES' LA postura, el juego premia tu esfuerzo.



ORGANIZA UNA OBRA DE teatro con todos los monstruos.



DOS MASCOTAS EN PANTALLA abren un nuevo abanico de posibilidades.

USAR LOS JUGUETES BLANDOS divertirá y fortalecerá a tu mascota.

DOS MASCOTAS POR EL PRECIO DE UNA

La saga *EyePet* regresa un año más duplicando la diversión y explotando al máximo las posibilidades de PlayStation Move.

Tras el éxito cosechado en las Navidades de 2009 y la llegada de PlayStation Move, era de esperar que Sony lanzara una revisión que hiciera uso del mencionado periférico. Esta apareció un año más tarde, pero lo que nos llega con ***EyePet y sus amigos*** va más allá y nos brinda lo que sus miles de fans estaban esperando: un título que explota al máximo las capacidades del sensor de movimiento.

Gracias a un tutorial sencillo e intuitivo (doblado en perfecto castellano), enseguida nos familiarizaremos con todas las funciones y minijuegos que tenemos disponibles: desde dar de comer a nuestra mascota, revisar su salud o enseñarle nuevos trucos y piruetas, hasta crear nuevos juguetes, personalizar su apariencia -con un inmenso editor lleno de posibilidades- o jugar con ella mediante una amplia variedad de divertidas herramientas.

Pero la mayor novedad y lo mejor de esta entrega es que, por fin, no estaremos obligados a disfrutar de la experiencia en solitario, sino que, por primera vez, podremos contar con otro jugador a nuestro lado, con su propia mascota, y todo en un mismo televisor. Algo que no puede sino duplicar la diversión, pues con dos de estos simpáticos "animales" en pantalla se elevarán las posibilidades y dispondremos de una mayor gama de juegos con los que disfrutar. Todo un punto a favor que le viene como anillo al dedo a un título como este. Nos referimos a que *EyePet* es una saga que no cuenta con un objetivo que cumplir, ya que toda su jugabilidad se limita a cuidar y a jugar con nuestra mascota.

A pesar de esto último, el juego luce unos gráficos llenos de detalles y muy coloridos que nos permiten recomendar su compra para los más pequeños de la casa. ■



LA VARIEDAD DE OPCIONES es ahora mucho mayor.



> La diversión de jugar con un amigo y su mascota.
> Gran variedad de opciones y minijuegos.
> Excelente implementación de PlayStation Move.

Arriba y abajo

> Excesiva necesidad de espacio para jugar.
> Puede resultar limitado.

PS3



EyePet y sus amigos

Género: **Simulación/Otros**
Desarrolladora: **London Studio**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **29,99€**
Dispositivos: **PlayStation Move**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.1 · Sonido 8.0



Jugabilidad 7.7 · Adicción 7.3



Nota final

7.7

La opinión

DOS JUGADORES SIMULTÁNEOS y más variedad de opciones renuevan una saga que nos brinda una entrega hecha a medida de los más pequeños del hogar, y especialmente dirigida a aquellos amantes de las mascotas.



Por Alejandro Peña





Tekken Hybrid

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Namco Bandai**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Textos**



Pegi



www.pegi.info

Las notas






Nota final



La opinión

UN POPURRÍ DEDICADO a hacer caja, pero que no destaca en ninguna de sus tres manifestaciones. La falta de opciones online es imperdonable. Merece la pena esperar a *Tag Tournament 2*.



Por Iván Herranz

REPARTIENDO PALOS A TRES BANDAS

En *Tekken Hybrid* prima la cantidad frente a la calidad. Tres productos en uno y a precio razonable que contentará a los fans de la saga, pero que dejará fríos al resto de mortales.

Este *Tekken Hybrid* lo componen la remasterización de *Tekken Tag Tournament* para PS3, la película de animación en 3D Tekken: Dark Resurrection y la demo de *Tekken Tag Tournament 2*, que ya está disponible en las recreativas japonesas y pronto llegará a PS3. Pasado, presente y futuro de la saga unidos en un pack dedicado a los nostálgicos y/o a los que no les queden uñas que morderse ante la espera del próximo *Tekken*. Para el resto de jugones, *Tekken Hybrid* no es una compra recomendable. La película es vistosa técnicamente, con muchas escenas de acción de gran espectacularidad, pero de argumento muy simple. El remake de *Tag Tournament* deja mucho que desear técnicamente y tiene un defecto imperdonable en los tiempos que corren y en su género: no incluye multijugador online. Y, por último, la demo es un aperitivo demasiado breve, de no más de 20 minutos. Eso sí, este nuevo *Tekken* pinta bastante bien.

>Su precio no es excesivo.
>Un simpático minijuego de bolos.
>Volver a jugar a un clásico como *TT* y en HD.

Arriba y abajo

>No tiene modo multijugador online.
>Una demo muy breve.
>No podemos hacernos con cada uno de los productos por separado.

Interferencias



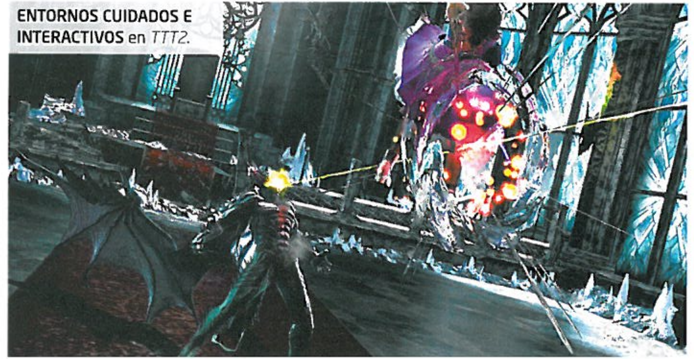
TEKKEN 3



MORTAL KOMBAT



STREET FIGHTER IV



ENTORNOS CUIDADOS E INTERACTIVOS en *TTT2*.



PODREMOS MANEJAR CUATRO PERSONAJES en la dem los mismos que protagonizar



PC SNIPER

COGE ALIENTO, APUNTA Y DISPARA

Ya tenemos regalo de Navidad gracias a FX. *Sniper* acierta con la fórmula del éxito: un buen shooter y económico.

>Algunos detalles gráficos excelentes.
>Diversión asegurada en modo campaña.
>Su precio reducido para lo que ofrece.

Arriba y abajo

>Peca de ser bastante fácil.
>Algunos niveles repetitivos.
>Falta modo cooperativo.

No me cansaré de repetirlo: en una época marcada por el consumismo y la locura desatada por los FPS, *Sniper* nos ofrece un remix de todo ello y, además, económico.

Nos encontramos ante un shooter que nos ofrece a niveles equitativos de realismo y simulación, una nueva fórmula entre los tan aclamados FPS del momento. Pero destaca sobre todo en su mejor cualidad: su precio asequible.

Es intuitivo desde el primer momento, deberemos ir avanzando en diferentes misiones como un especialista francotirador. La narración, a priori típica del género, nos introduce, según pasan las horas, en una gran historia, donde nos sumergiremos en una trama más elaborada de lo inicialmente esperado y disfrutaremos de lo lindo del transcurso del juego.

Respecto a su calidad gráfica, nos deleitamos con unos reflejos espectaculares y unos trabajados movimientos del agua. No son detalles que necesariamente le pedimos a un juego económico, pero que son de agradecer para reforzar la experiencia.

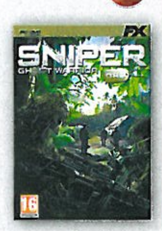
Otro punto fuerte de *Sniper* es la IA de los enemigos: si te detectan, corren a esconderse, dan la alarma y hasta te intentan ganar la espalda. Por supuesto que podemos ser unos Rambo e ir un poco a lo loco, pero ni disfrutarás tanto del juego, ni exprimirás toda la diversión y horas que nos ofrece el título. Avanzad paso a paso, en sigilo, sin ser descubiertos, asegurad un disparo lejano, cuerpo a tierra y controlando nuestra respiración... Muchos pequeños detalles, que hacen una delicia la jugabilidad de este título.

Y por si fuera poco, *Sniper* también ofrece modo multijugador y misiones sueltas. Tampoco se han olvidado en FX de los secretos: unos informes dispuestos por el mapa que deberemos encontrar para poder acabar el juego al 100%.

Con la Navidad ya aquí al lado, es un juego recomendado para pedir a los Reyes Magos o a Papa Nöel. Pero si hemos sido malos, con su precio tan económico, es un buen regalo para hacerse a uno mismo. ■



TENDRÁS QUE COGER LA mejor posición para tener un disparo claro y certero.



Sniper

Género: **FPS**
Desarrolladora: **City Interactive**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **9,99€**
Nvidia 3DVision: **Bueno**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi






www.pegi.info

Las notas

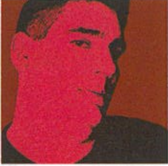
Gráficos  8.1
Sonido  6.2
Jugabilidad 7.5
Adicción 7.9

Nota final


7.4

La opinión

ESTAMOS ANTE UNO DE ESOS TÍTULOS QUE NO TE ESPERAS. Si te gustan los shooters, divertirte mientras juegas sin agobios la campaña de un jugador y cambiar un poco el registro de los típicos juegos de disparos, este juego de francotiradores es para ti. Sin duda, *Sniper* es necesario para estas Navidades.



Por Edu López





F1 2011
3DS

Género:
Conducción
Desarrolladora:
Sumo Digital
Editora:
Codemasters
Precio:
45,95€
Jugadores:
1-4
Online:
Sí
StreetPass:
Vuelta rápida
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas







Gráficos 5.9 | Sonido 6.5 | Jugabilidad 6.1 | Adicción 7.0

Nota final



6.4

La opinión

EL ESCASO NIVEL gráfico ya pone en duda todo lo que está detrás del juego. Pero es el hecho de haber sido vendido como un simulador, y que no llegue a serlo en ningún momento, lo que lo mata. Se salva el online.



Por Ch. Antón

3DS F1 2011



> El juego online de hasta cuatro jugadores.
> Gran cantidad de modos de juego.
> Sumo Digital ha intentado incorporar muchas cosas del juego next-gen.

Arriba y abajo

> La inteligencia artificial es tediosa...
> Los gráficos no están a la altura de 3DS.
> Pocas partidas online.

LA VERSIÓN 3DS NO PASA EL CORTE

La espectacularidad de las versiones next-gen auguraban un título de ensueño, algo que no ha terminado por llegar a 3DS.



El encargo era desde el primer momento difícil de ejecutar para Sumo Digital, más aún con el excepcional resultado del juego en las consolas de sobremesa. Todo el desarrollo del juego en 3DS parece estar sujeto a una única directriz: imitar los juegos next-gen, y 3DS no es una consola next-gen, obviamente.

El resultado es que tenemos el intento de todo y la consecución de nada. En primer lugar, se decidió que el juego fuera un título de simulación y para ello no solo se tiró de contar con todas las licencias, pistas y pilotos del mundial, sino que se introdujo también el reglamento y hasta los KERS y DRS. Se forzó la máquina con la meteorología variable, bastante bien resuelta hasta en lo gráfico, se escatimó en recursos para introducir daños y el juego se quedó pobre en eso y en el desgaste de los neumáticos, que también lo insinúa. Pero donde el juego falla definitivamente es en la propia conducción. Ni el mando de la consola es el más adecuado para tratar de llevar a cabo un simulador, ni el uso de la pantalla táctil es una buena solución a determinados elementos del control, ni las sensaciones son las de estar al mando de un coche de carreras, al menos de Fórmula 1. El caso es que sí, se conduce, pero tampoco es un arcade y al final, ni una cosa, ni otra, nada de nada.

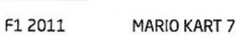
ENCUENTRA SU VÁLVULA DE ESCAPE EN LA GRAN CANTIDAD DE MODALIDADES

Donde el juego encuentra su válvula de escape es en la enorme cantidad de modos de juego. Ya no solo en las posibilidades de un jugador con los 60 retos o el modo Trayectoria para jugarnos un campeonato, sino el online de hasta cuatro jugadores que funciona sin interrupciones y que consigue hacernos olvidar a los estúpidos pilotos y su inteligencia artificial del single player. Lástima que *Mario Kart 7* haya llegado tan rápido, porque a ***F1 2011*** no le ha dado tiempo ni a triunfar entre la comunidad de nintenderos online. ■

Interferencias



F1 2011



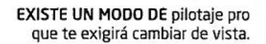
MARIO KART 7



SENNA







EXISTE UN MODO DE pilotaje pro que te exigirá cambiar de vista.

LA SENSACIÓN 3D EN vuelo es de las mejores conseguidas.

EL MEJOR 3D DE ALTOS VUELOS

Después de su excursión por el cine, los aviones de Namco aterrizan en casa para recordar qué significa *Ace Combat*.

A la Nintendo 3DS se le dan bien los juegos de vuelo. Con su efecto 3D sin gafas ofrece nuevas emociones en el género, como han probado *Pilotwings*, *Star Fox* y pronto *Kid Icarus*. Y a Namco se le da bien ese efecto 3D, como demostró con *Ridge Racer*. De hecho, le gusta tanto, que no se corta y lo exprime al máximo, con una profundidad de vértigo que nadie iguala en la portátil. Eso mismo han hecho con este *Ace Combat: AH Legacy*. Ya se nota desde la peli de intro y los informes antes de las misiones, pero luego explota en pleno combate aéreo: nunca te has sentido tan dentro de la acción que sucede detrás de esa ventanita, ni has vivido así ningún juego de vuelo. En Project Aces saben lo que han conseguido, por eso te dejan grabar hasta 15 misiones completas en la SD para repetirlas en 3D cuando y como quieras. ¿Pasarás más tiempo aquí que jugando?

Pero esta adaptación no sólo se separa del juego de sobremesa por el 3D: también lo hace por el estilo de juego. Resulta que es un seudo-remake del *Ace Combat 2*, así que mantiene la esencia libre, surrealista y colorida de la serie, pasando del helicóptero, de Hollywood o de llevarte tan guiado como hacen en *Assault Horizon*. Eso sí, incluye las nuevas y veloces maniobras automáticas de ataque y defensa y curiosas opciones táctiles, todo sin perder su espíritu arcade.

Es una pena que no puedas jugar con amigos, aunque hay contenido para un jugador de sobra y siempre podrás luchar por las medallas. Tienes el modo historia y los desafíos especiales, y ambos comparten XPs y rangos para ir sacando más aviones y armas.

Puede que este *AC* no sea tan divertido o peliculero como el de consola, pero sí que es mucho más auténtico. Piensa que por algo lo han llamado "Legacy". ■

ES UNA PENA QUE NO PUEDAS JUGAR CON AMIGOS, AUNQUE SOBRA CONTENIDO PARA UN JUGADOR

> El efecto 3D.
> El amplio contenido del single player.
> Estilo puro *Ace Combat*, sin tantas guías.

Arriba y abajo

> No conviene el pilotaje en modo pro.
> Calmado y monótono.
> No tiene multijugador.

Interferencias





TOP GUN | THE SKY CRAWLERS | 1942



Ace Combat 3D: Assault Horizon Legacy

Género: **Acción/Simulación**
Desarrolladora: **Project Aces**
Editora: **Namco**
Precio: **45,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**



Pegi



www.pegi.info

Las notas







Gráficos 8.3 | Sonido 8.0 | Jugabilidad 8.0 | Adicción 7.5



Nota final



8.1

La opinión

OTRO TRIUNFO DEL género aéreo en la portátil 3D. Si *Assault Horizon* te decepcionó por apartarse del estilo de la serie, aquí encontrarás tu buena ración de sabor clásico con 3D alucinante.



Por Ch. Antón





The Kore Gang

Género: **Acción/ Plataformas**
Desarrolladora: **Snap Dragon Games**
Editora: **Pixonauts**
Precio: **29,99€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos:
Voces:

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos **6.7** Sonido **6.4**



Jugabilidad **7.3** Adicción **7.5**





Nota final

7.0



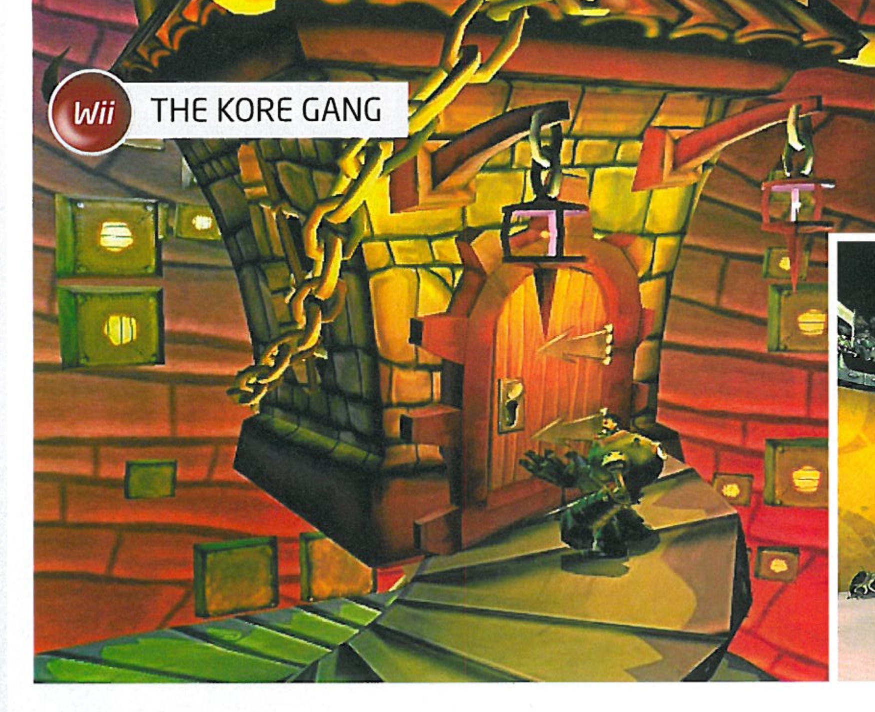
La opinión

EL JUEGO ES de los que se ven pocos. Han quedado anticuadas algunas mecánicas y no hace demasiado uso de los controles Wii, pero plantea un plataformas 3D de buen nivel y con puzles interesantes.



Por Ch. Antón

Wii THE KORE GANG

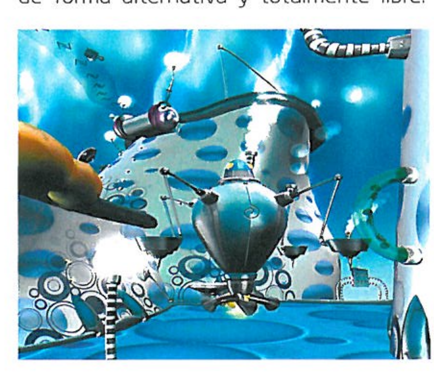


DESENTERRANDO JOYAS DEL PASADO

El proyecto, aparcado durante años, recibe luz verde en Wii y nos muestra un mundo de fantasía que rebosa creatividad en la mecánica de los puzles y le falta intensidad en los detalles.

Siempre hay algo raro cuando un juego tarda en salir tantos años. Fue planteado inicialmente para la Xbox original pero nunca salió y el proyecto se trasladó a Wii cuando Snap Dragon Games se puso tras él. La parte buena del paso de tanto tiempo es que los guiones son tremendamente divertidos y la mecánica del juego está repensada y funciona con una lógica brutal.

Aunque nuestro protagonista es Pixie, un personaje de Manhattan que llega a un extraño mundo subterráneo, controlaremos (dentro de un traje de robot) a otros dos personajes más, Rex y Madboy, de forma alternativa y totalmente libre. Cada uno de ellos tiene unas cualidades y serán más útiles en unas fases que en otras. Pixie es el plataformero, Madboy el de combate y Rex el de las fases de correr. En definitiva, contamos con unos personajes de diversas habilidades que plantearán soluciones a los continuos puzles que servirán para detener a los Krank de su conquista del mundo. Entretenido y original. ■





LA ESTÉTICA 'PSYCHONAUTS' ESTÁ presente en el título.

>El sistema de personajes con habilidades diferentes.
>Los diálogos están escritos y reescritos mil veces. Muy divertidos.

Arriba y abajo

>Poca innovación en el juego, bastantes fases parecidas.
>Demasiado corto y, en ocasiones, hasta demasiado fácil.



LAS DIFERENTES FASES PLANTEARÁN distintos tipos de puzles.



AQUELLOS LOCOS CACHARROS

4x4 Off-Road es un 'rara avis' en los títulos de conducción: vehículos todo terreno, reductoras, presión... ¡no corras!

>Gráficamente está muy bien. Motor Unreal.
>La jugabilidad y la física son sus mejores bazas.
>Que puedas hacer carreras online.

Arriba y abajo

>Multiplayer existente pero algo limitado.
>Puede resultar algo difícil inicialmente si te lo planteas como un arcade de carreras.

Aunque sí que se supone que deberías ir lo más rápido posible. En definitiva cuentas ¡esto es una carrera! Pero se trata más de llegar entero.

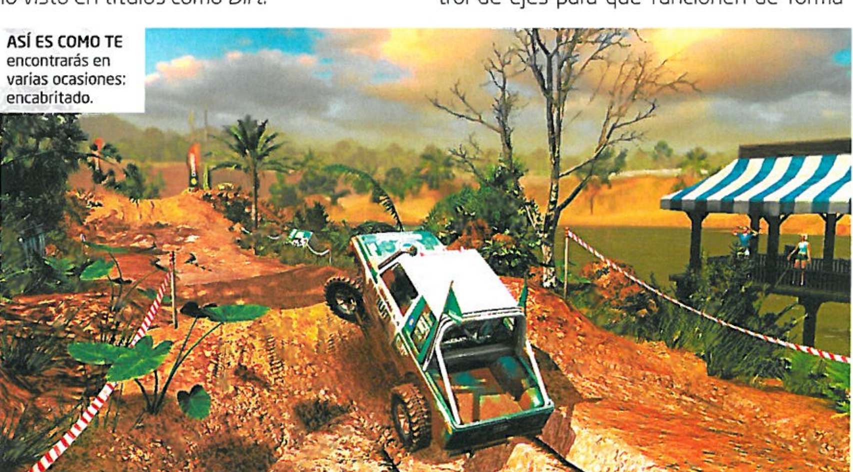
Podremos competir en las diferentes categorías del Off-Road: Clase TP-2, Clase TP-3, Clase Super Open, Clase Double Wishbone, Clase Leaf Spring, Clase U, Clase 2, Clase Pro y Clase Super Pro. Además, se podrán desbloquear distintos vehículos para cada una de ellas, muy en la línea de lo visto en títulos como *Dirt*.

Pero no os confiéis. No estamos ante un título de conducción al uso y se nota nada más poner las pezuñas sobre el pad, el volante o el teclado (mejor volante, por supuesto). *4x4 Off-Road* es un simulador y en él deberemos tener en cuenta las condiciones del terreno y adaptar ciertas características de nuestro vehículo a aquel, además de ajustar nuestro tipo de conducción a ambas condiciones.

Nuestros vehículos disponen de un control de ejes para que funcionen de forma independiente o coordinada, podemos usar tanto marchas rápidas como lentas o usar la reductora, activar el 4x4 o solo un eje, etc. Incluso podemos modificar la presión de los cuatro neumáticos en tiempo real para mejorar el agarre de nuestro vehículo y que no patine (o lo haga lo menos posible). Para rizar más el rizo, además, disponemos de un gancho o cabestrante que podemos atar a cualquier sujección para ayudarnos a sortear vadenes imposibles o salir de alguna trampa en la que nos hayamos metido.

Todo esto, como ya hemos mencionado, dentro de una competición por tiempos en varios territorios que pasan por: Tailandia, Malasia, EE.UU., África... y dispone de varios modos de carrera: Sprint, Trofeo y Trial, además de un modo multijugador que nos permitirá medir nuestros tiempos con otros jugadores y participar en su 'hall of fame' o crear partidas cooperativas de hasta 3 corredores más.

Para amantes del OffRoad y para aquellos que quieren probar otra cosa. ■



ASÍ ES COMO TE encontrarás en varias ocasiones: encabritado.

PC



4x4 Off-Road Drive

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **1C / Avalon**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **9,99€**
Nvidia 3DVision: **Bueno**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 7.7 | Sonido 7.5
Jugabilidad 7.5 | Adicción 8.0



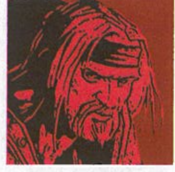
Nota final



7.7

La opinión

UN JUEGO DE CARRERAS QUE NO LO ES. Para amantes de los deportes extremos, de la conducción arriesgada y de los paisajes imposibles. Un simulador de Off-Road que hará las delicias de los que buscan una alternativa a los arcades *Dirt* o *Grid*. ¡Divertido!



Por 'Duardo'

360 KUNG-FU: HIGH IMPACT



Kung-Fu: High Impact

Género: **Beat´em up**
Desarrolladora: **Virtual Air Guitar**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **50,95€**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1-5**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos · Sonido



7.2 · 8.5

Jugabilidad · Adicción





7.4 · 7.8

Nota final



7.5

La opinión

UNA APUESTA ORIGINAL y diferente. Resulta divertido y la idea es buena, aunque el sistema de combate acaba resultando cansado y poco intuitivo. Aún con esas, un producto interesante.



Por Javier Artero

SE BUSCA SUCESOR DE BRUCE LEE

¿Has visto todas las obras de Bruce Lee y Jackie Chan? ¿Eres un fanático de las películas de artes marciales? Pues prepárate para protagonizar una de ellas con Kinect.

>Ser protagonistas de una peli de artes marciales.
> Kinect funciona de manera notable.
>Traducido y doblado.

Arriba y abajo

>Pelear lateralmente no es la mejor manera de hacerlo...
>Exigente físicamente.
>Bien optimizado, aunque necesita bastante espacio.

Kinect está de moda, o eso es lo que podemos deducir viendo la gran cantidad de lanzamientos que está recibiendo el sensor de Microsoft. Uno de los últimos en llegar es *Kung-Fu: High Impact*, un curioso título que nos propone convertirnos en protagonistas de una película de artes marciales en la que vamos a tener que repartir leña con nuestros propios movimientos.

Todo comienza con nuestra pose para un cómic que sirve para enmarcar el argumento. El objetivo es hacernos sentir como una estrella del cine de acción más casposo. Una vez en juego, nuestra silueta escaneada se colocará en la pantalla y empezarán a llovernos oleadas de enemigos por los laterales. Los tendremos que despachar a base de puñetazos, patadas y golpes especiales que ganaremos a medida que progresemos.

Kinect responde a las mil maravillas, aunque requiere de bastante espacio. El sensor es fiel -en la mayoría de ocasiones- a nuestros movimientos. Quizá el inconveniente más grande lo encontramos en el combate, ya que al llegar los esbirros por los lados, debemos golpear lateralmente y mirar la pantalla. Incómodo.

Podremos jugar tanto solos como con amigos -unos controlando a los enemigos con mando y otros luchando contra ellos-, crear combates propios en viejos escenarios, etc. En resumidas cuentas, un juego original en el que se suda la gota gorda. Una apuesta diferente. ■



COMPLICADOS, PERO MUY BIEN implementados.



ESCENARIOS DIFERENTES QUE APORTAN variedad a la experiencia.



JUGAMOS CON EL CAMBIO CLIMÁTICO

Related Designs deja el destino del planeta en nuestras manos en una inesperada iteración de la saga. Nos vamos al futuro.

Es el año 2070, el planeta Tierra ya no es la fuente de recursos que conocíamos. El mapa geográfico ha sido modificado por numerosas inundaciones, desequilibrando los ecosistemas y redistribuyendo la poca riqueza restante. Es necesaria una replanificación completa de la economía y de la sociedad. La política está marcada por el conflicto entre tres facciones de poderes: el consorcio Global Trust, dueño de la mayoría de recursos fósiles del planeta que apuesta por energías tradicionales; Iniciativa Edén, que apuesta por Tecnologías Ecológicas; y SAAT, menos politizada y centrada en investigación de alta tecnología, a la cual pertenecemos.

Has sido uno de los pocos elegidos para capitanear un arca, y debes ayudar en la construcción del nuevo mundo. ¿Decantarás la balanza hacia uno de los dos lados o te mantendrás fiel a tu organización?

Bajo estas premisas, se nos encargarán diferentes misiones durante una larga campaña, que servirá como extenso tutorial tanto de la compleja vertiente de simulador de ciudad, como del más sencillo control RTS; aunque a veces el objetivo no se alcanza debido a la tediosa y descentralizada interfaz económica y de usuario. Sin duda alguna, la contaminación es la gran novedad introducida en esta nueva entrega; nos obligará a encontrar el equilibrio entre la producción y las energías renovables para que nuestra ciudad sea sostenible. El agravio que puede producir una mala gestión de la polución no solo se verá reflejado en las finanzas, sino que los brillantes colores que caracterizan el impresionante acabado visual y artístico del título se tornarán grises y el fondo marino será inapreciable.

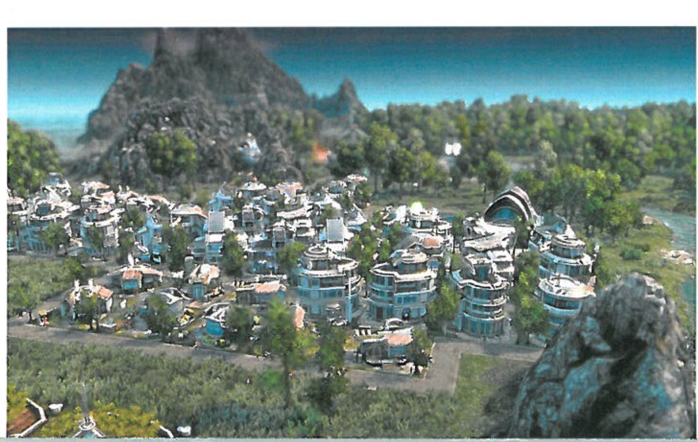
Sin duda, la gran baza que quería explotar Related Designs es la creación de un mundo en línea. Todos los usuarios deberán votar el candidato al Senado y Consejo Mundial cuyas políticas afectarán directamente tanto a las partidas online como offline. Pese a grandes opciones como esta, las partidas de duración infinita online quedan reducidas a partidas con los 'colegas' o desafíos, debido a que son guardadas localmente. Aún así, la rejugabilidad es inmensa debido a las periódicas publicaciones "asuntos mundiales" y objetivos que nos lanzará UbiSoft. ■



- > Impresionante y bien optimizado acabado visual.
- > Miles de opciones de construcción terrestre y submarina.
- > Gran rejugabilidad.

Arriba y abajo

- > Multiplayer reducido a amigos.
- > Interfaz económica descentralizada y tediosa.
- > Voces en inglés.



ANNO 2070 NOS EXIGE bastante, pero también nos ofrece horas de rejugabilidad.

PC



Anno 2070

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Related Designs**
Editora: **UbiSoft**
Precio: **59,90€**
Nvidia 3DVision: **Bueno**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi




www.pegi.info

Las notas

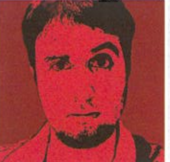
Gráficos	Sonido
9.5	8.0
Jugabilidad	Adicción
7.5	8.0

Nota final

8.2

La opinión

ESTAMOS ANTE EL MÁS COMPLETO Y COMPLEJO ANNO HASTA LA FECHA. Gran detalle el lanzamiento de desafíos periódicos. Buena incursión en el online persistente, pero flojea el sistema de guardado de partida. Excepcional acabado. Compra obligada para los amantes de la simulación.



Por Jordi Soler


18
www.pegi.info
©2006 - 2011 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, L.A. Noire, y las marcas y logotipos de son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software. La marca y logotipo de Team Bondi son propiedad de Team Bondi Pty. Ltd. Todas las demás marcas y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos titulares. "", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas de Microsoft y se usan bajo licencia de Microsoft. Todos los derechos reservados.

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS



¿CAMPANA Y SE ACABÓ EZIO AUDITORE?





Assassin's Creed Revelations

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **UbiSoft**
Editora: **UbiSoft**
Precio: **59,90€**
nVidia 3D Vision: **Excelente**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces



Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos



Sonido



Jugabilidad / Adicción





Nota final



Si aunque en esta ocasión, los usuarios de PC no hemos tenido que esperar meses para ver la última entrega de las aventuras de la santísima trinidad new age: Ezio-Desmond-Altair, lo cierto es que se nos queda cara de tontos... ¿Ya está? ¿no nos van a contar más?

Debo admitiros que, para el que suscribe, la historia de Ezio Auditore es la mejor de los últimos años. Ni *GTA V*, ni *Red Dead Redemption* (y casi todo Rockstar, por qué no decirlo), ni siquiera *Skyrim*, por citar grandiosos guiones. La saga de aventuras espacio-temporales de Ubisoft se lleva la palma en cuanto a la mejor trama y los mejores personajes de los últimos años.

Por eso mismo, tras la absoluta genialidad de esta entrega ***Revelations*** y sus interesantes novedades (¿alguien dijo gancho?), sus mejoras gráficas más que evidentes y, como no, espectaculares en PC, su evolución jugable desde el primer y repetitivo *Assassin's Creed* hasta esta reinvención del sand-box, nos da rabia que se acabe la trama de Desmond.

Que sí, que Ubi promete saga de *Assassin's Creed* para largo... y seguro que, si son los mismos guionistas, nos encandilarán. Pero es que han sido ya varios años junto a Ezio Aditore da Firenze... le hemos visto nacer (tal cual), enamorarse, caerse del guindo, perder a su familia, envejecer... ¿Y ya está?

Pues parece que sí, que las buenas historias tienen que acabar, preguntádselo a Neil Gaiman...■



PERSONA 2: INNOCENT SIN



UN CLÁSICO JAPONÉS, EN VERSIÓN 'INGLESA'



Es complicado triunfar con un remake. Al éxito de su antecesor le debe acompañar algún ingrediente que aporte algo novedoso. A veces, con el nombre no es suficiente. La franquicia *Persona* gozó en los 90 de gran prestigio, y sin duda, con este nuevo título para PSP, no lo desmerece, pero quizás carezca de un toque distintivo y, sobre todo, actualizado. ***Persona 2*** lo mantiene, pero dar el paso al Viejo Continente implica algo más de esfuerzo (a España sólo llegará la versión inglesa). Salvado este idiomático escollo, la historia sitúa la acción en el Seven, un High School en el que varios jóvenes, invocando a sus álter egos, deberán hacer frente a un rumor oscuro que circula por las aulas.■

Persona 2: Innocent Sin

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Atlus**
Editora: **GhostLight**
Precio: **34,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos



Pegi





www.pegi.info

Nota final





THE LEGEND OF H.:TRAILS IN THE SKY



CALMA ENTRE TANTA 'TEMPESTAD'



En ocasiones, reconforta pensar que se puede derrotar al enemigo sin dejar un reguero de sangre. Hay situaciones donde la estrategia prima antes que un certero golpe de mandoble, y en estas lides, el rol tiene mucho que decir. Siete años después de su lanzamiento para PC, llega este JRPG para la portátil de Sony: ***Trails in the sky***. Sin llegar a ser original, los chicos de Falcom han querido mostrar por entero las personalidades de sus personajes, dotándolos de un carácter tan temperamental y notorio que borrarían del mapa con su dialéctica al más pérfido de los monstruos. Y lo consiguen. Fresco, aunque sin grandes alardes, ***Trails*** invita a acompañar a Estelle y Josuah en sus correrías por el reino de Liberl, al cual deben proteger.■

The Legend of Heroes: Trails in the Sky

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Falcom**
Editora: **GhostLight**
Precio: **34,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos



Pegi





www.pegi.info

Nota final



CABELA'S SURVIVAL: SHADOWS...

PS3 Wii 360

CUANDO LA CAZA ES SUPERVIVENCIA



Hace algo menos de un año os hablábamos, y muy bien, del último lanzamiento de la famosísima saga de simulación de caza, *Cabela's*. Aquel título, *Dangerous Hunt*, le daba una vuelta de tuerca al género añadiendo muchísima acción, un toque cinematográfico y un montón de minijuegos cargados de aventura. Ahora llega una nueva entrega, de nuevo acompañada del genial rifle Top Shot Elite inalámbrico. En este nuevo juego se potencian, aún más, los ingredientes de acción y aventura. Un shooter, a veces sobre raíles y a veces con libertad de movimiento, que nos hace disfrutar del tiro al blanco. Pero cuidado, tú no eres el único depredador del bosque. ■

Cabela's Survival: Shadows of Katmai

Género: **Shooter**
Desarrolladora: **Activision**
Editora: **Activision**
Precio: **50,95€ (Wii); 70,95 (360); 40,95 (PS3)**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi

16

www.pegi.info

Nota final

8.2

DISNEYLAND ADVENTURES

360

A DISNEYLAND SIN SALIR DEL SALÓN



Uno de los platos fuertes de Kinect, el dispositivo de detección de movimiento de Xbox 360, para estas Navidades es este ***Kinect Disneyland Adventures***. Un juego que permite a los más pequeños pasear, de manera literal, por el parque Disneyland de Anaheim, California. Los niños pueden recorrer todo el parque, hablar con sus personajes favoritos de Disney, hacerles fotos, pedirles autógrafos y resolver las aventuras que Mickey y compañía les plantean. Y, además, de una visita virtual al parque temático, lo mejor son sus atracciones. Las instalaciones físicas reales del parque dan paso a geniales minijuegos: baila, salta, esquiva... Lo peor, que llega con voces y textos inglés. ■

Disneyland Adventures

Género: **Party Game**
Desarrolladora: **Frontier**
Editora: **Microsoft**
Precio: **49,95 €**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi

7

www.pegi.info

Nota final



CARNIVAL ISLAND

PS3

COMO EN LA BERBENA DEL PUEBLO



De la mano de Sony Santa Mónica nos llega un título ideal para jugar en familia, o en grupos de amigos. Tras una sencilla calibración del mando de PS Move -necesario para jugar- se nos abre ante nosotros un fantástico parque de atracciones lleno de casetas de feria en las que encontramos más de 35 minijuegos para disfrutar en solitario a través del modo historia o con hasta tres jugadores más en un divertido modo multijugador local -no incluye ninguna modalidad online-.

Como guinda, la posibilidad de ganar vales canjeables por nuevos objetos con los que personalizaremos al personaje será un gran aliciente para los más pequeños de la casa. ■

Carnival Island

Género: **Party Game**
Desarrolladora: **Santa Mónica Studio**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **29,95€**
Dispositivos: **PS Move**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma:
Textos 

Pegi



www.pegi.info

Nota final



GO VACATION

Wii

LOS MIIS SE MUDAN DE ISLA



Hasta la fecha parecía que Nintendo era la única compañía capaz de sacar un party-game innovador en Wii. ***Go Vacation*** demuestra que no es así y lo hace con números. Ofrece cuatro entornos abiertos para la práctica de hasta 50 minijuegos diferentes. Aunque es cierto que muchos son muy parecidos entre sí a la hora de practicarlos, no hay que quitar mérito a un juego que aparece en el declive de la consola y logra aportar un poco más de vida en el terreno que mejor maneja, el del party-game familiar.

Para colmo, ***Go Vacation*** encuentra uso para el volante de Wii, el Wii Motion Plus y hasta la Balance Board... ¡esos euros invertidos en plástico estuvieron bien invertidos! ■

Go Vacation

Género: **Party Game**
Desarrolladora: **Namco Bandai**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **40,95 €**
Dispositivos: **Wii Motion Plus, Balance Board, Volante de Wii**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma:
Textos 

Pegi



www.pegi.info

Nota final



Descargas

Comprar sin salir de casa

Juegos sin caja ni instrucciones, descargados directamente a los discos duros de nuestros sistemas de juego. La pesadilla del coleccionista y el paraíso del vago. Te mostramos los mejores.

GEARS OF WAR 3: RAAM´S SHADOW

LA SOMBRA DE RAAM ES ALARGADA...

El primer gran contenido descargable para *Gears of War 3* llega a Xbox Live en toda su magnitud. Una nueva campaña en la que dar cera a los locust.



Ya lo había prometido Epic, los contenidos descargables de *Gears of War 3* iban a ir más allá de simples packs de mapas. Por eso, el primer DLC supuso un jarro de agua fría que luego la compañía norteamericana quiso compensar de alguna manera con un segundo contenido gratuito en forma de cinco mapas para el modo multijugador. Pero eso seguía sin ser lo prometido.

Por esta razón este *Raam's Shadow* es tan esperado. Supone el cumplimiento de las promesas realizadas y la demostración de que aún le queda mucha cuerda a esta franquicia de acción en tercera persona. Lo que se nos propone es una nueva campaña dividida en tres capítulos en los que nos meteremos en la piel de cuatro personajes inéditos en la tercera entrega de la saga. Serán Tai Kaliso, Minh Young Kim, Alicia Valera (que debuta) y Michael Barrick (protagonista en los cómics basados en esta franquicia).

En su piel viviremos una historia incluso previa al primer *Gears of War*, comenzando en la evacuación de Ciudad Lima. Serán un total de tres horas de juego extra en el que hay tiempo para retomar viejas mecánicas de juego, devolver el protagonismo total a los Locust y ofrecer alguna que otra sorpresa en forma de control del general Raam y su escuadrón de élite. Una experiencia distinta y que merece la pena probar. Como no podía ser de otra forma, podremos jugar tanto solos como en compañía de tres amigos a través de Xbox Live, tal y como ocurrió con *Gears of War 3*. De ahí alguno de sus errores, como la reducción en la dificultad -recomendamos jugar este DLC en el nivel elevado-.

Por si esta nueva campaña no fuera suficiente, también se permitirá a los jugadores realizarla en modo arcade, e incluso se añaden seis skins para el modo multijugador y un color extra para nuestras armas.

Quizá el precio al que se ofrece sea algo elevado, pero el trabajo realizado por el equipo es impecable, creando nuevos escenarios y personajes, e incluso doblando todos los diálogos con la habitual calidad a la que estamos acostumbrados en esta saga. Es más, parece que el motor gráfico incluso se ha pulido un tanto, ofreciendo un espectáculo visual muy por encima de lo que estamos acostumbrados.

Se trata de una pequeña joya que los fans de Marcus deberían degustar de forma obligatoria, ya que ofrece más horas de diversión. ■

UNA FORMA MUY ACERTADA DE REVISITAR SERA



GOW 3: Raam's Shadow — Desarrollador: **Epic** — **9.0**

SKYRIM ACTUALIZA SU ACTUALIZACIÓN

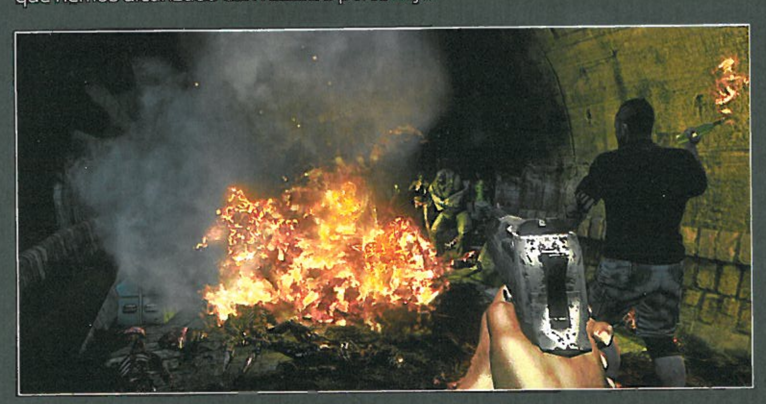
› Que ***The Elder Scrolls V: Skyrim*** es uno de los juegos del año -quizá de la generación- eso queda fuera de toda duda. Pero su estado final al llegar a las tiendas quedaba lejos de ser perfecto, por culpa de diversos bugs, que, sin embargo, no estropeaban la experiencia de juego. Bethesda se puso manos a la obra para solucionarlo y hace unas pocas semanas lanzó el primer parche en todas las plataformas. Por desgracia, aunque se consiguió arreglar muchos de esos fallos, se provocaron otros tan pintorescos como el vuelo inverso de los dragones. Una vez más, Bethesda ha intentando solucionar el problema y cuando leáis estas líneas ya debería de estar disponible de forma gratuita en todas sus versiones. A ver si esta vez es la definitva.

DEAD ISLAND: BLOODBATH ARENA

ESTOS MUERTOS ESTÁN MUY VIVOS

Si la aventura principal te supo a poco y eres de esos fanáticos de los no muertos que añora las oleadas de zombis al más puro estilo *Call of Duty: Black Ops*, este contenido descargable es para ti. Tras meses de retraso, por fin podemos hincar el diente al primer DLC de la aventura zombi de Techland, el cual incorpora al título un nuevo modo de supervivencia con cuatro nuevos mapas preparados para la ocasión, además de una novedosa arma.

Recordándonos al modo Horda de *Gears of War*, haremos frente a oleadas cada vez más abundantes y resistentes de 'comesesos', con algún que otro objetivo secundario que cumplir entretanto. Lo mejor de todo es, sin duda, la posibilidad de acceder a esta modalidad desde la campaña principal, lo que nos permitirá hacer uso y exprimir al máximo todos los objetos, armas y habilidades que hemos alcanzado con nuestro personaje.





800 Mps



9,99 €





9,99 €

D.I. Bloodbath Arena

Des: **Techland**

8.1

MEJOR QUE BUSQUES COMPAÑÍA si quieres sobrevivir a los zombis.

CASTLE CONQUEROR REVOLUTION

EVOLUCIÓN EN LA REVOLUCIÓN





Hace unos meses debutaba en DSiWare ***Castle Conqueror***, un juego de estrategia en el que liderábamos un ejército para expulsar a los enemigos en una serie de situaciones de conflicto hasta liberar el reino del rival. El juego era bonito, funcionaba bien y era tremendamente adictivo en una mecánica de estrategia en tiempo real sencilla y cautivadora. La segunda parte se veía venir y como continuación del juego está bien, pero solo eso, porque realmente no introduce elementos nuevos, sino que alarga la experiencia de la primera entrega. Si existe un cambio radical es en la enorme cantidad de elementos que podremos customizar (número de soldados en los ejércitos y sus prioridades), así como en algunos controles que se han afinado o abreviado (círculos para apuntar objetivos, etc). El hecho es que son elementos que introducen una cierta complicación al juego que se puede llegar a convertir en un obstáculo para determinado tipo de jugador que antes sí podía acceder al título.



500 NP

Castle Conqueror Revolution

Desarrollador: **Circle Ent.**

7.0

Iron Brigade

Y SCHAFFER DIJO "¡HAGANSE LOS ROBOTS!"

Double fine es un equipo de desarrollo de lo más versátil, capaces de cambiar el chip de un juego de rol a uno infantil y de ahí saltar a un universo único al estilo steampunk. Eso es precisamente lo que toca en esta ocasión, un título que mezcla tower defense con la acción en tercera persona y que, además, incluye elementos de rol en la mejora de nuestra máquina y en la recolección de objetos del entorno. Una mezcla extraña que, sin embargo, parece funcionar a las mil maravillas tanto en solitario como de forma cooperativa.

Sus fallos son pocos, pero haberlos, los hay. Nos referimos a ralentizaciones varias, cierto lag en las partidas cooperativas y al hecho de que si no comulgas con su estilo, lo vas a odiar. ■

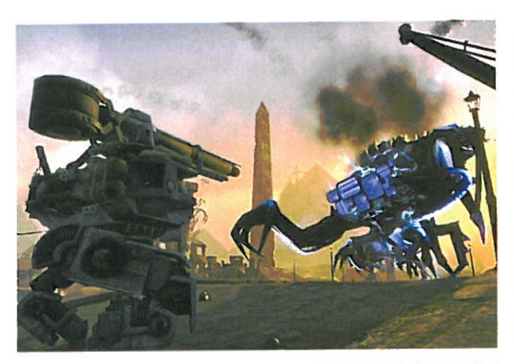


1200 MP

Iron Brigade

Desarrollador: **Double Fine**

8.8



NEO retro

Todos aquellos juegos añejos que vuelven a estar de moda tienen aquí su espacio

7,99 € DARKSTALKERS: THE NIGHT WARRIORS 

LOS HIJOS GÓTICOS DE CAPCOM SE DAN DE LECHES

Capcom resucita el clásico de luchas en 2D que bebe de la saga *Street Fighter* pero con una jugabilidad más frenética y espectacular. Rememora la edad de oro de las recreativas.

El clásico juego de luchas en 2D que evolucionó de la mítica saga *Street Fighter* y aterrizó en PSOne allá por el año 1996 nos llega ahora en exclusiva a través de la plataforma digital de Sony para ser disfrutado en nuestra PlayStation 3. Un título que conserva toda la esencia del original, es por ello que nos volvemos a encontrar con el variopinto plantel de luchadores sacados de las mejores novelas de terror y fantasía. Hablamos de personajes como Bishamon, el demonio japonés maldito; Morrigan, la súcubo; Felicia, la mujer gata que aporta el toque sensual; la criatura de Frankenstein, en un rol similar al gigante de Zangief; o Ankaris, la momia egipcia capaz de estirar sus miembros, entre otros protagonistas.

En cuanto a su jugabilidad, nos encontramos con un sistema de golpes y combos de mayor número y mucho más espectaculares que los de *Street Fighter*. Se trata de un control basado en seis botones; tres para los puñetazos y tres para las patadas, con una intensidad creciente. No faltan, por supuesto, las presas, los barridos y los movimientos especiales muy similares en empleo a los clásicos conocidos por todos de la saga *Street Fighter*.

El ritmo de los combates se desarrolla a un nivel bastante más frenético que en *Street Fighter*, es decir, ***Darkstalkers*** es menos pausado y estratégico que aquel, aunque sí que nos exigirá dominar todas las técnicas y combos para salir airosos de los últimos combates.

Por último, en lo referente al apartado técnico, los personajes lucen un nivel de detalle mayor que los de Ryu, Bison y compañía. Se trata de personajes con un carácter marcadamente anime. También destacan los escenarios, con un toque gótico y recargado, algo barroco, que otorga a ***Darkstalkers*** una personalidad fuerte dentro del género. ■







SERIOUS SAM 3 LLEGA CON SUS PRECUELAS

Ya está disponible para descarga a través de Steam *Serious Sam 3 BFE*, "el mejor Serious Sam hasta la fecha", según Croteam. El juego llega acompañado de las versiones clásicas de *Serious Sam: First and Second Encounter*.



STREET FIGHTER II COLLECTION PARA IOS

Hace un par de meses que está disponible en la Apple Store esta fantástica colección de los tres *SFII* clásicos. Ahora le damos 'la bola' que merece y lo recomendamos encarecidamente. Tortas clásicas para iPhone o iPad por 2,99 euros.

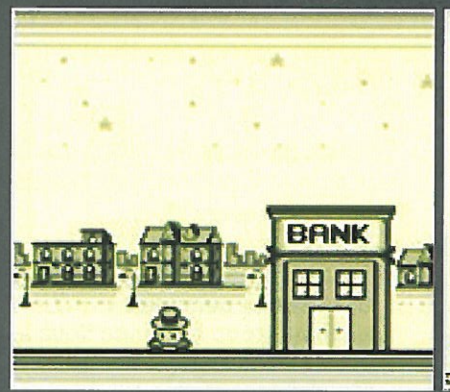
DSiWare 3 € **Lock'n Chase**

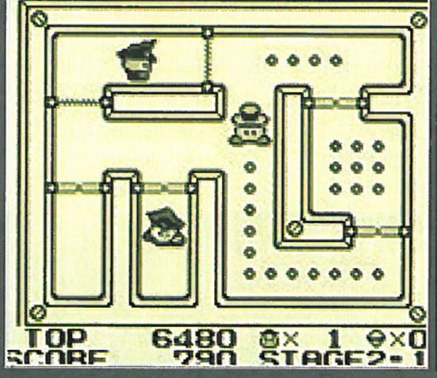


TODO UN CLÁSICO DE POLICÍAS Y LADRONES

Nada menos que treinta añitos contemplan a este título que apareció originalmente para Atari 2600, Intellivision y máquinas arcade de la época (1981) y que luego fue rescatado por GameBoy. La versión con la que podremos volver a jugar al juego de polis y cacos será la de la consola portátil de Nintendo que apareció en 1990.

La mecánica, para los que no tengan ni idea de qué va *Lock'n Chase* es exactamente la misma que la de *Pac-Man*, solo que aquí eres un ladrón tratando de salir de un laberíntico banco mientras es perseguido por cuatro policías. Para escapar, todo lo que hay que hacer, que no es poca cosa, será recopilar todo el oro que se encuentra en el laberinto. Acabada la faena, se abrirán las puertas de salida. Durante la partida, como no hay posibilidad de 'zamparnos' a los polis como ocurre en *Pac-Man* con los fantasmas, tendremos la opción de utilizar las puertas que podemos abrir y cerrar para dejar a los policías encerrados durante unos segundos en determinadas estancias. El juego destila estrés arcade de altísima calidad y se convierte en uno de los juegos recuperados del pasado con más recorrido en la Consola Virtual de 3DS. ■

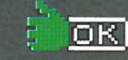






OCTOPUS Y FIRE SON parte de nuestra tierna infancia, dos de las más grande 'maquinitas'.

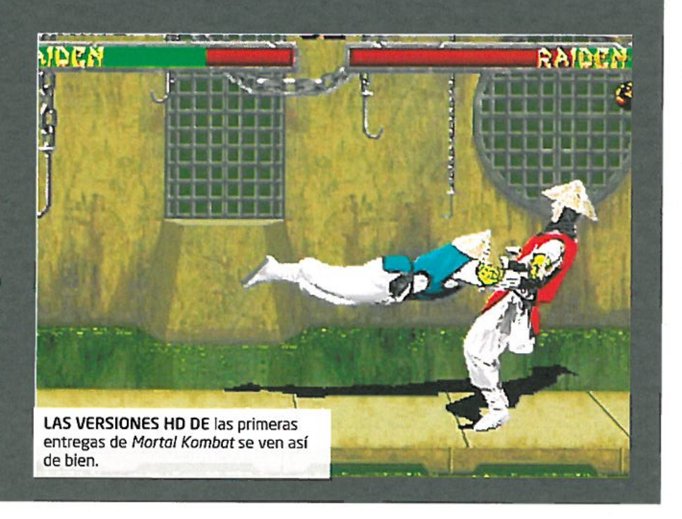
8,99 € **Mortal Kombat Arcade Kollection**



LA SANGRE SE DERRAMA, POR FIN, EN PS3

Desde el pasado 31 de agosto podían disfrutar los usuarios de Xbox Live Arcade de nuestro país de este *Mortal Kombat Arcade Kollection*, pero los usuarios de PSN de territorio PAL estaban castigados sin poder 'catarlo' (los de EE.UU. no tenían este problema). Por fin, este pack de tortas y masacres clásicas extraído de las primeras máquinas arcades creadas por John Tobias y Ed Boon está disponible para descarga para los usuarios PS3.

El recopilatorio incluye los tres primeros juegos de la saga, permitiéndonos elegir a cuál queremos jugar independientemente de los demás. *Mortal Kombat, Mortal Kombat II* y *Ultimate Mortal Kombat 3*. El respeto a las máquinas originales es máximo, lo que nos permitirá revivir momentos épicos; eso sí, se le ha añadido un modo online que nos permite medirnos con luchadores de cualquier parte del mundo. ■



LAS VERSIONES HD DE las primeras entregas de *Mortal Kombat* se ven así de bien.

Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.







L.A. Noire (E.C.)



Ahora que ha llegado esta Edición Completa de la aventura policiaca de RockStar, L.A. Noire, te ofrecemos unos desbloqueables y trucos que te pueden interesar.

Desbloquear trajes:

- **El rayo de Chicago**: Un premio extra que obtendrás al vincular tu cuenta de Xbox Live o PlayStation Network con la del club social de RockStar. El acceso a ello se encuentra en el menú principal.
- **El chico de Oro**: Este extra lo desbloquearás automáticamente al llegar a Tráfico.
- **Sunset Strip**: Lo conseguirás automáticamente al alcanzar el rango 8.
- **El peso de la justicia**: Lo obtendrás en cuanto alcances el rango 3.
- **El forastero**: Alcanza el rango 13 y lo desbloquearás de manera automática, al igual que los anteriores.
- **Hawkshaw**: Deberás llegar al rango 18 para hacerte con él. Lo obtendrás sin tener que hacer nada más.
- **Traje de policía**: Traje para las misiones de policía.
- **Button Man**: Completa satisfactoriamente la misión 'The Badge Pursuit Challenge' encontrando los 20 escudos. Te otorgará, como recompensa, munición adicional para todas las armas.
- **El Broderick**: Parte del conjunto de DLCs. Este extra del juego aumenta el daño cuerpo a cuerpo y nuestra resistencia al daño.
- **Tirador Experto**: Parte del conjunto de DLCs. Aumenta la precisión con pistolas y rifles.

Obtener el sombrero de John Marston, protagonista de Red Dead Redemption:

Para los nostálgicos. Os espera una grata sorpresa en la misión denominada 'El asesinato de la media de seda'. Una vez que hayamos encontrado todas las pistas del escenario del crimen, volveremos al coche. Antes de irnos echaremos un vistazo al callejón que tenemos detrás, donde hay un contenedor de basura. Allí encontraremos el sombrero de cowboy de John Marston.

Encontrar los coches secretos:

Conseguir los coches secretos no es tarea fácil. El mapa nos marca un interrogante. A partir de ese momento toca buscarse la vida uno mismo; pero te aconsejamos lo siguiente: te resultará más fácil si buscas una puerta de garaje con un logo grande.

Ahí, justo al lado, verás una puerta pequeña con un pomo amarillo que nos llevará directos al coche secreto correspondiente.



PC




Sonic Generations

Conseguir vestir a nuestro avatar como el Doctor Robotnik:

Para disfrutar de este traje completo en nuestro avatar, tendremos que desbloquear primero parte a parte el atuendo del Doctor Robotnik. Te explicamos cómo:

- **Traje clásico del Dr. Robotnik (cabeza)**: Derrota al Jefe Final en modo difícil.
- **Traje clásico del Dr. Robotnik (camiseta)**: Derrota a todos los Jefes en el modo difícil.
- **Traje clásico del Dr. Robotnik (pantalones)**: Derrota a todos los enemigos en el modo difícil.





Lego Harry Potter: Años 5-7

Introduce los siguientes códigos que encontrarás a continuación en la sección 'Extras' del menú principal.

- **"Studs" de personajes**: H27KGC
- **Detector de personajes**: HA79V8
- **Navidad (todo el mundo lleva gorro de Papá Noel)**: T7PVVN
- **"Studs" fantasmas**: 2FLY6B
- **Corazones extras**: J9U6Z9
- **Rescate de caída**: ZEX7MV
- **Detector de ladrillos de oro**: 84QNQN
- **Detector de crespones de Hogwarts**: TTMC6D
- **Invencibilidad**: QQWC6B
- **Detector de ladrillos rojos**: 7AD-7HE
- **Multiplicador de puntuación x2**: 74YKR7
- **Multiplicador de puntuación x6**: vXK9ANE
- **Multiplicador de puntuación x8**: HUFV2H
- **Multiplicador de puntuación x10**: H8X69Y
- **Super fuerza**: BMEU6X



TUS TRUCOS

marcaplayer@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

Dance Central 2 (360)

Para tu avatar:

› Desbloquea camiseta Bring: Baila todas y cada una de las canciones en el modo de juego Perform It.

› Desbloquea camiseta Neon: Consigue una puntuación individual de al menos 2,000,000 puntos en una canción.

› Desbloquea camiseta Ribbon: Consigue estrellas doradas en una canción.



Goldeneye 007 Reloaded (360,PS3)

Estos trucos solo sirven para el modo multijugador.

Accede a la sección extras / cheat codes y escribe estos códigos.

Una vez hecho esto, se desbloqueará lo siguiente.

› Piel de Moonraker color negro: las3r3ras3r

› Etiquetas e invisibilidad: f1lypr3load3ed



PC PS3 360

Batman: Arkham City

Conversaciones especiales con el Hombre Calendario:
Esto realmente, más que un truco de los tradicionales, es un huevo de pascua (easter egg) de esos que tanto les gustan a los desarrolladores.

Si haces una visita al Hombre Calendario en las fechas señaladas, podrás disfrutar de una conversación especial. Los días clave están marcados en el calendario junto a su celda, pero te ponemos aquí el listado completo:

1 de enero
14 de febrero
29 de febrero
17 de marzo
1 de abril
8 de mayo
19 de junio
4 de julio
16 de agosto
5 de septiembre
31 de octubre
24 de noviembre
25 de diciembre

Recuerda hacer lo mismo también con Catwoman. Las conversaciones serán diferentes.

Encuentra los cuerpos de Thomas y Martha Wayne:

Otro huevo de pascua. Batman: Arkham City está lleno de detalles. Se encuentra detrás del Cine Monarch, en el Callejón del Crimen, donde los padres de Bruce Wayne perdieron la vida.

Observaremos las siluetas de los cadáveres de Martha y Thomas Wayne marcadas con tiza en el suelo. Examina la rosa junto a las marcas para arrodillarte. Así activarás una secuencia. No olvides escuchar el mensaje grabado en una cinta dejada por el misterioso Hugo Strange.





Super Mario 3D Land

Desbloquea el nivel final secreto:

Consigue las cinco estrellas en tu partida.

Cómo conseguir las cinco estrellas:

› Estrella 1: Vence a Bowser en el Nivel Final del Mundo 8.
› Estrella 2: Supera todos los niveles llevando a Mario.
› Estrella 3: Supera todos los niveles llevando a Luigi.
› Estrella 4: Consigue la bandera dorada de cada nivel.
› Estrella 5: Consigue todas las monedas de estrella.

Además, si mueres menos de cinco veces por nivel, estas estrellas se verán más brillantes.

Desbloquear a Luigi:

¿Qué sería de Mario sin su inseparable compañero? Si quieres manejar a Luigi en Super Mario 3D Land deberás completar el Mundo Special 1.

Una vez desbloqueado podrás elegirlo y disfrutar de la aventura completa.

Desbloquear el Mundo Especial:

El Mundo Especial se consigue terminando por completo el Mundo 8 del título.



PS3 White Knight Chronicles II

Para desbloquear accesorios de White Knight Origins, la entrega de la serie para PSP, en Chronicles 2 debes conectar tu PS3 con tu PSP.

Ahora dirígete al menú principal del juego y selecciona 'Importar Datos'.

A continuación, elige la partida guardada de White Knight Origins que creas conveniente.

Una vez hecho este último paso indicado, los accesorios canjeables por puntos Dahlia estarán disponibles en la Tienda del Aventurero.

Estos cambiarán dependiendo de tu progreso y estadísticas en White Knight: Origins.

iPhone 4S

El nuevo teléfono de Apple ya está aquí

EL MÓVIL QUE QUIERES, OTRA VEZ

Ya hace como un mes que Apple lanzó su nuevo y flamante teléfono, por lo que ya toca analizar todas sus posibilidades como 'videoconsola' en esta sección.

El potencial como plataforma de videojuegos del iPhone ya está más que demostrado pero, con toda nueva mejora técnica de sus nuevos modelos, las posibilidades para la industria del ocio interactivo se multiplican. El iPhone 4S trae muchas mejoras y muchas novedades y de casi todas ellas se benefician lo que más nos interesa en esta revista: los videojuegos.

Como ya sabéis, el iPhone 4S es, por fuera, casi un calco de su predecesor, pero por dentro es donde se acumulan sus novedades. Sobre todo por el Chip A5 dual-core que guarda en su interior. Este pedazo de monstruo consigue el doble de potencia que el anterior procesador y sobre todo, y esto nos interesa mucho más, hace que los gráficos de los videojuegos vayan hasta siete veces más rápidos.

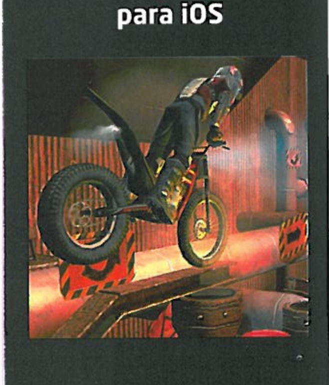
EL NUEVO CHIP OFRECE GRÁFICOS SIETE VECES MÁS RÁPIDOS

La potencia gráfica del teléfono hará, sin duda, que los nuevos videojuegos punteros lleguen optimizados y veamos nuevas cotas de realismo en sus gráficos. Y lo que viene para disfrutar en un iPhone 4S no es 'moco de pavo': ¿alguien ha dicho *Infinity Blade 2*?

Además de su potencia de procesamiento y sus dos chips gráficos independientes (uno dedicado en exclusiva para controlar la cámara), hay que destacar un buen número de novedades que llegan de la mano de iOS 5. Una de las que están más de moda es iCloud, que permite tener todo tipo de contenidos en la nube y a mano desde cualquiera de nuestros dispositivos Apple. Otra



No dejamos de jugar a Xtreme Wheels, un genial juego de motos y habilidad para iOS





INFINITY BLADE II, EL deseado. El aspecto de este tremendo videojuego llegará optimizado para lucir un mejor aspecto en el iPhone 4S.





VIDEOJUEGOS EN LA NUBE

iCloud es un servicio genial de Apple que tiene conectado, permanentemente, tu iPhone 4S (y todos tus dispositivos de Apple) a la nube. Esto permite que se hagan copias de seguridad, que se compartan documentos o fotos entre todos tus dispositivos o que los tengas a mano desde cualquier ordenador conectado a internet (a través del sitio www.icloud.com). Pero, además de mantener todos tus archivos a salvo y a mano en cualquier momento, también permite que se almacenen datos de aplicaciones compatibles, y esto incluye los videojuegos. Ya hay títulos que están incluyendo esta función, lo que hace que tus partidas estén disponibles en todos tus dispotivos Apple (iPad, iPod, iPhone, Mac...)
Otra de las aplicaciones realmente interesantes de iCloud es la de 'Buscar mi iPhone'. Si has perdido tu teléfono, conéctate a icloud.com y verás en un mapa dónde está tu teléfono. Podrás hacer que emita un pitido, bloquearlo y hasta borrar sus datos de manera remota.

especialmente interesante para disfrutar de los videojeugos es AirPlay, que nos permite disfrutar de manera sencilla de los juegos en nuestra televisión HD de forma inalámbrica, y utilizar solo el iPhone como un mando de videoconsola. Eso, o escuchar el sonido por nuestros altavoces envolventes mientras jugamos. Las posibilidades de disfrute de nuestros juegos (y películas, fotos, aplicaciones, etc.) se multiplican.

Y mención aparte tenemos que hacer para la impresionante cámara de 8 Mpx que incluye, que también mejorará los videojuegos de realidad aumentada a partir de ahora. La cámara cuenta con mejor óptica, se pueden hacer fotografías de manera muy rápida y el teléfono permite que edites las fotos en tiempo real. Y, por supuesto, no podemos olvidarnos de que ahora graba vídeos en alta definición 1080p. Simplemente, un monstruo de la telefonía. ■

iOS> Real Racing 2

EN TU IPAD O EN TU TV

El impresionante *Real Racing 2*, que cuenta con los mejores gráficos que hayas visto en un juego de conducción en esta plataforma, explota al máximo el nuevo iOS 5. Juega con dos iPhone como controladores mientras ves la partida en HD en un iPad o en tu televisor de alta definición. Una pasada que ya está disponible.



iOS> Galaxy on Fire 2 HD

GRÁFICOS DE OTRA GALAXIA

Hace ya un tiempo que se lanzó esta secuela espacial, pero ahora todo ha mejorado para adaptarse a las bondades del iPhone 4S. Gráficos optimizados para el nuevo móvil, sincroniza tus partidas en iCloud y sigue todas tus batallas espaciales en todos tus dispositivos compatibles.



iOS> Sky Gamblers: Rise Of Glory

SURCANDO LA NUBE

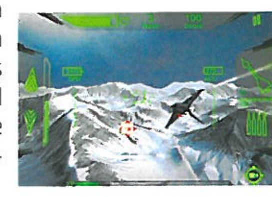
Un impresionante simulador de vuelo con aviones clásicos de la I Guerra Mundial. El juego es una auténtica delicia, con gráficos fantásticos optimizados para las cualidades gráficas del iPhone 4S. Y, además, es compatible con iCloud, por lo que todas tus partidas quedarán a salvo en la nube y podrán ser recuperadas en cualquier sitio.



iOS> MetalStorm: Wingman

GRATIS ES MEJOR

Este sensacional simulador de combate aéreo que, además, hay que recordar que es gratuito, también llega ahora optimizado para iOS 5. Prueba a jugar en pantalla grande gracias a Airplay o a invitar a mejorar tus puntuaciones a tus amigos del Game Center. Un juegazo que se descarga gratis y cuenta con micropagos voluntarios.



iOS> Pocket God

DIOSES DE BOLSILLO

El género de los 'god games' tiene en *Pocket God* un clásico para iPhone. Pero ahora el juego se ha renovado y, solo en los sistemas compatibles con iOS 5, puedes descargar su nuevo y revolucionario modo multijugador. Prueba las batallas para varios jugadores haciendo de dios del simpático pueblo de los pygmies.



EQUIPOS

MEDION ERAZER PC7931

UN EQUIPO PARA PASAR LA NAVIDAD

Y unos cuantos meses más, la verdad. Medion nos muestra una combinación espectacular en rendimiento y prestaciones.

Web: www.medion.com **Precio:** 999 €



E DION, compañía alemana vieja conocida ya de nuestros lectores y una de las pocas que tiene entre sus objetivos al sector gamer en venta en grandes superficies, presenta en España su nuevo sobremesa de la gama ERAZER para jugones, el potente PC7931.

Dotado con la segunda generación del procesador Intel Core i7-2600K a 3,40GHz, este sobremesa se convierte en el equipo de MEDION más potente hasta la fecha, asegurando el más alto rendimiento en funciones multitarea, multimedia y juegos.

El nuevo PC7931 viene equipado con 16 GB de memoria RAM DDR3 y 2 TB de capacidad de disco duro que, junto con el resto de prestaciones del equipo, garantizan unos resultados óptimos. Asimismo, integra una de las tarjetas gráficas más potentes del mercado, la nVidia GeForce GTX 560 con 1280 MB dedicados y conexiones DVI-I/ HDMI. Gráfica más que suficiente para resoluciones no muy exigentes como 1680x1050 como máximo. Más allá, irá algo justa en títulos más exigentes.

Entre las novedades de esta máquina, destaca la función overcloking, accesible mediante un botón situado en la parte frontal del equipo. Gracias a este sistema, el usuario podrá llevar al límite su procesador para conseguir el rendimiento extremo más alucinante.

Para completar el paquete de hardware, el PC7931 integra en su nuevo chasis ERAZER, 1 bahía de cambio de disco duro en caliente, grabadora de DVD, multilector de tarjetas, ratón óptico USB y teclado.

> "Viene con Battlefield 3. Toda una declaración de intenciones"

Por último, este equipo viene acompañado de un cupón de descarga gratuito del nuevo juego *Battlefield 3*, que ofrecerá al usuario horas de la mejor diversión.

Este detalle es uno de los que más nos ha gustado, porque como bien sabéis, *Battlefield 3* es de lo mejorcito en acabado gráfico en PC.

El nuevo sobremesa de MEDION incluye un servicio de garantía de 24 meses y estará disponible en Media Markt a partir de este mes de diciembre a un precio de 999€, IVA incluido.

Por Duardo

LO QUE MÁS QUEREMOS

Es Navidad. Y para escoger hardware, hemos pensado en equipos completos, que es la época, tanto sobremesa como portátil, y los componentes más solicitados: discos sólidos SSD y gráficas de perfil bajo. ¿Os hace?



¿SABÍAS QUÉ... MEDION PC7931

...confía plenamente en su rendimiento gráfico y se la juega con Battlefield 3? Es una pedazo de apuesta, pues... ¡BF3 tira mucho!

... Medion, aparte de Alienware o Asus, es uno de los primeros ensambladores en apostar decididamente por el mundo gamer?

HP PAVILION DV6 Y DV7

PORTÁTILES PARA JUGAR

Pues sí, aunque parezca increíble, algunos fabricantes están empezando a pensar en los jugones a la hora de ofrecer equipos portátiles: HP es uno de ellos, y nosotros estamos encantados.

Web: www.hp.com **Precio:** Desde 599€ y 699,95€

Los HP Pavilion dv6 y dv7 para jugones están pensados para ofrecer el máximo rendimiento en el juego y no perder ni una pizca de realismo. Con una pantalla LED de alta definición y un sonido alucinante gracias a la tecnología Beats Audio y el Subwoofer Triple Bass, estos equipazos son perfectos para jugar sin parar de la forma más real y divertida. Además, su procesador iCore7, sus dos puertos USB 3.0 y el lector de huellas dactilares hacen que este portátil marque la diferencia en los equipos de jugones: más rendimiento, más opciones de conexión y más seguridad. Su diseño tampoco te dejará indiferente: cuentan con un formato de cubierta metálica que da a los equipos un aire de glamour y exclusividad. Ambos Pavilion son la apuesta segura para los apasionados de los videojuegos en PC.



KINGSTON SSDNOW VALUE

NUEVOS HD SSD

Web: www.kingston.com/europe **Precio:** Desde 95,47€

El nuevo Kingston SAT Rev 3.0 (6Gb/s) SSDNow V200 es casi dos veces más rápido que el anterior SSDNow V100 SSD y hasta un 20% más barato que su predecesor. Está disponible en capacidades de 64 GB, 128 GB y 256 GB e incluye un kit de actualización para facilitar la instalación del mismo. El kit 'todo en uno' para ordenadores de sobremesa incluye el SSD, el software de clonación, el DVD de instalación paso a paso, cables SATA (alimentación y datos) y un soporte de 3,5 pulgadas para montar la unidad.

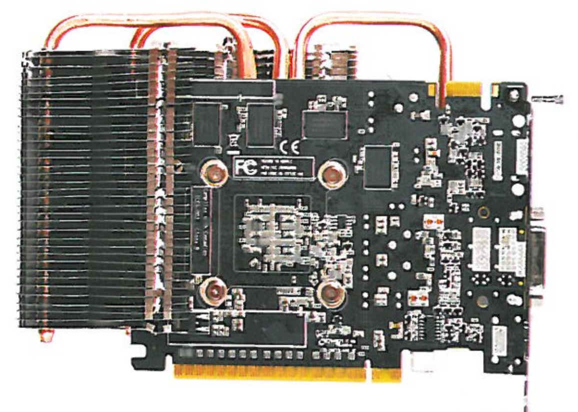


ZOTAC GTS450 ZONE

AHORA, SIN RUIDO

Web: www.zotac.com **Precio:** 99€

Pues sí, aunque hoy en día hay micros con gráficas integradas, soluciones como esta de Zotac, con una flamante GTS450 orientada, casi del todo, a la reproducción de contenido multimedia (¿alguien ha dicho HTC PC?), con su salida HDMI 1080p y capaz de reproducir codecs de audio Dolby Digital TrueHD y DTS-HD Master, tampoco se quedaría corta a niveles medios en muchos de los títulos del momento. ¡Y todo esto sin emitir ningún sonido! ¿Por cuál os decantaríais vosotros?



Comunidad

Nintendo

Modern Warfare 3 para Wii y fútbol en 3DS


Juan Romera
e-mail

¡Hola Marca Player!

Tengo alguna pregunta para vosotros:

1. He visto que va a salir Call of Duty: Modern Warfare 3 para Wii, ¿es cierto? ¿qué tal será? ¿saldrá también Battlefield 3?
2. Tengo la Nintendo 3DS y me gustaría comprarme un juego de fútbol pero no sé cual, FIFA o PES. ¿Cuál me recomendaríais vosotros?

Muchas gracias y seguid haciendo una revista tan buena y completa.

Respuesta:
Hola Juan,
Muchas gracias por los ánimos. Te respondo por partes:

1. Respecto al Modern Warfare 3 de Wii ya lo tienes disponible y, aunque no es la maravilla de juego que puedes disfrutar en las consolas de nueva generación, es un buen juego para entretenerte con la campaña y darle un poco de uso al modo online que, seguro, no utilizas tanto en la Wii. Aunque salió con algún fallito en forma de lag en las partidas online, ya hay parches para solucionarlo. Te recomendamos que le eches un ojo porque es de lo poco decente de Wii este fin de año. Respecto a Battlefield 3, nada de nada. Se especuló con la posibilidad de que saliese para Wii U, pero la próxima consola de Nintendo está tan lejos que no es algo que EA se plantee por el momento.

2. Fútbol en 3DS es una buena opción. Te recomendamos que te hagas con el juego de EA, FIFA. Digamos que los conceptos que han manejado ambos juegos, tanto FIFA como PES, son similares, pero FIFA, al haber salido un tiempo después, corrige algunos de los fallos que tenía el juego de Konami. La cámara en tercera persona desde detrás del jugador es incómoda en cualquiera de los dos juegos, pero en FIFA es algo más ágil. Además, FIFA cuenta con más modos de juego y un mánager muy completo.



Leído en Facebook

Perfil de Marca Player


Marca Player
¿Cuál es tu juego favorito en los 10 primeros años de Xbox?

Andrés Pardo: Sin duda, puedo confirmar que lo mejor del catálogo exclusivo de Xbox es Alan Wake, esa mezcla de todos los géneros en uno...¡muy grande!

Fran Alcalá Heredia: Halo 2. La de tardes que me pegué jugando a ese juego a pantalla partida con un amigo... Nos pasamos la campaña dos veces y luego turnándonos el multijugador, cuando me mataban, le tocaba a él, y viceversa.

Brais Neiro Calviño: Me quedo con Halo y Gears of War en general, porque me gustan todos los títulos de estas dos sagas, las más importantes para la marca Xbox en sus 10 años en la industria.

David Ochoa: Gears of War marcó un antes y un después en esta generación.

Iván Martín Pineda: Fable 2, porque no podía dejar de jugar, solo suelo jugar un ratito y con este juego no podía parar.

Julio González: Jade Empire, un juego original en su momento. Lograron una gran ambientación en la China medieval y una amplia variedad de personajes. Además, Bioware ya dejó entrever los grandes juegos que haría después, como Dragon Age o Mass Effect.

Iván Fernández: Halo Reach. Largo, esclarecedor y con un final de lagrimillas, el mejor entre los mejores.

Xavier Amoroso Silva: Knights of the Old Republic y Fatal Frame, ¡¡juegazos!!

Jesús Abel Martínez: La saga Forza. Porque es la mejor saga de juegos de coches, en mi opinión.

PC/MAC


Julio González
e-mail

Buenas Marca Player,
Os pido recomendación para ver que gráfica acabo montando en mi nuevo PC. Voy a montar a piezas o un HTPC o si por espacio es mejor una torre de formato micro atx.

Estoy mirando gráficas ATI PCI express (entre ellas la Gigabyte Radeon HD6770 silent series 1 GB GDDR5) y tengo la duda de qué modelo elegir. El fin del pc no será jugar, pero sí que de vez en cuando lo utilizaré para esos ratos de ocio. Quisiera una gráfica con refrigeración pasiva (por el tema sonoro) y que más o menos mueva los juegos actuales decentemente.

Muchas gracias por adelantado y muchos ánimos para que sigáis así con esta pedazo de revista.

Respuesta:
¡Saludos!
Pues las gráficas pasivas, sobre todo como la que mencionas, te dará un rendimiento muy bueno en prácticamente cualquier juego actual (no pidas Battlefield 3 en Ultra, por supuesto) y más si, como comentas, se trata más bien de un HTPC. Fíjate bien, eso sí, a la resolución a la que vas a jugar, que imaginamos será, como mucho, de 1080p.

De todas formas, aunque las soluciones Silent o incluso de perfil bajo para montar un HTPC más pequeño dan un buen resultado, recuerda que los últimos Sandy Bridge de Intel o los nuevos FM1 de AMD ya vienen con gráfica integrada en el propio microprocesador y que quizá con el rendimiento que obtienes de un AMD APU-A8 3850 que viene con una HD 6550 integrada, puedes tener suficiente y eso que te ahorras.

Un saludo. ¡Gracias por leernos y por los piropos!

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:

marcaplayer@unidadeditorial.es

con el asunto: **PC, Sony, 360** o **Nintendo**

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de Datos.





Playstation

3 **Jorge Martí**
e-mail

¡Hola Marca Player y lectores! ¿Me podéis echar una mano con esto? Tengo 20 años, soy de Barcelona y me llamo Jorge Martí. No encuentro información sobre torneos que se organicen para PS3. Quisiera saber dónde puedo informarme de las convocatorias, si hay oficiales, quién los organiza... alguna web de referencia donde pueda estar al día del tema o donde pueda encontrar esa información. Generalmente juego a FPS (la mayoría del tiempo Call of Duty) y le dedico muchísimas horas a FIFA. Gracias por anticipado y a ver si puedo poner mi habilidad a prueba.

Respuesta:

Saludos Jorge. Tenemos una noticia mala y otra buena para ti. La mala es que, de momento, no conocemos ningún evento oficial en el que se celebren torneos para PlayStation 3 en los juegos que mencionas. Sin embargo, te aconsejamos que pruebes a buscar en tu portal favorito las palabras 'torneos PS3' o 'torneos Call of Duty' porque, aunque no podemos mencionarlas por no hacer publicidad, existen varias webs bastante bien organizadas por aficionados que seguro que podrán satisfacer esto que nos preguntas. No obstante, esperamos que cuentes ya con un grupo de al menos dos amigos más, ya que la mayoría de estos torneos se disputan entre clanes de ese número de miembros. ¡Buena suerte y a disfrutar del deporte electrónico!



Xbox 360

4 **Miguel Ángel Romero**
e-mail

Me llamo Miguel Ángel Romero y os mando este email para pediros consejo. Tengo un hijo de 10 años con una consola Xbox 360 y como regalo para estas Navidades tendrá algún juego. Aquí es donde os pido ayuda, quisiera alguna recomendación. Hay muchísimos juegos pero no estoy seguro a la hora de comprar títulos que sean buenos juegos e indicados para la edad de mi hijo. ¿Cuales serían los mejores que hayan sido o vayan a ser lanzados para Navidad?

Por otra parte, no acabo de dar el paso a comprarle Kinect. ¿Es un buen momento para su compra? ¿tiene en su catálogo buenos juegos para la edad de mi hijo?

Respuesta:

Hola Miguel, nos alegramos de que quieras insuflar a tu hijo tu pasión por los videojuegos, por lo que vamos a intentar ayudarte con tu elección. Si no tienes Kinect, la elección para nosotros es bien clara, Skylanders. El título de Activision intenta mezclar conceptos tan conocidos como el que usa Pokémon con los juguetes físicos para intentar ofrecer 'algo' diferente a los niños de todo el mundo. Además, se trata de un juego perfecto para compartir con tu retoño de forma cooperativa, por lo que es una opción interesante.

Respecto a Kinect, se trata de una opción más que interesante para los

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¿Cómo veis el futuro de las portátiles frente al de los smartphones ahora que está tan cercana la salida de PS Vita?

José María Hermosin: Es una guerra difícil, porque para que suba el mercado de juegos portátiles debes tener la consola en cuestión. Y un smartphone está en la mayoría de los bolsillos de la gente con un catálogo cada día más amplio.

Álex Fonte Daza: Creo que van a retomar el vuelo, sin duda, sobre todo porque es un buen soplo de aire fresco para las portátiles.

Andrés Moreira: Los smartphones seguirán ganando terreno sobre todo por los precios más competitivos de los juegos.

Daniel López Ordóñez: Los smartphones están muy bien para echar una partidita rápida a juegos tipo Angry Birds, pero nunca verás juegos de la profundidad de la que hacen gala Uncharted o Super Mario Land.

Néstor Huerga: Los smartphones son casual al 100%, pero desde luego la cuota de mercado que han comido a las portátiles y la piratería... es muy difícil que volvamos a ver cuotas parecidas a las de hace unos años.

Enrick Jiménez Soto: Los conceptos de smartphone y consola son bien distintos. Un smartphone no está diseñado para jugar, ya que la batería dura un suspiro y a nadie nos gusta quedarnos sin móvil por haber estado jugando; y el tema del control en los smartphone... muchos juegos son incontrolables o imprecisos, para partidas rápidas a juegos tipo Angry Birds está bien, pero no para juegos más serios.

Comunidad

más jóvenes de la casa, ya que la oferta de juegos infantiles es más que amplia y de una calidad elevada. A esto deberías sumar el factor activo de los juegos de este periférico, que hará que se levanten del sofá para ponerse a bailar, correr, etc. En cuanto a los juegos que encontrarás, no podemos más que recomendarte títulos como Disneyland Adventures, Érase una vez un Monstruo o Kinect Sports Season 2.

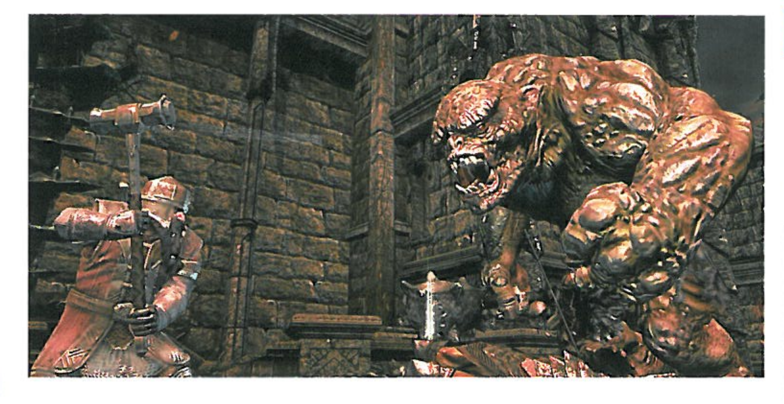
Multiplataforma

5 Pedro Fito Romero
e-mail

Quisiera deciros que es la primera vez que he comprado vuestra revista y me ha gustado mucho, así que os doy la enhorabuena por ello.

En vuestros análisis destacáis por vuestra sinceridad y las ganas de conectar fácilmente con el lector.

Sin embargo, quisiera daros un consejo. Mientras leía el análisis de AC Revelations, me ha decepcionado mucho que se expusieran datos importantes del final de la anterior entrega. Creo que deberíais tener más respeto por los jugadores que aún no han jugado los juegos y cuidar más los spoilers, tanto en la revista como en vuestras guías, pues realmente me habéis chafado gran parte del encanto de esta saga.



6 Javier Ayllón
e-mail

¡Hola cracks! Os escribo por aquí para preguntaros sobre un juego. He visto que, a pesar de la licencia con la que cuenta, el Señor de los Anillos: La Guerra del Norte parece ser que no está vendiendo mucho, ¿no? ¿Es un juego que me recomendaríais? Sé que han salido muchos juegos buenos en las últimas semanas, pero el mundo de la Tierra Media me llama especialmente la atención. Gracias con antelación. Espero vuestra respuesta. Un saludo.

Respuesta:
Hola Javier,
La verdad es que ESDLA: La Guerra del Norte está pasando un poco desapercibido entre los usuarios. Tampoco la compañía ha buscado la fecha de lanzamiento más apropiada, teniendo alrededor sagas de renombre como Assassin's Creed, The Elder Scrolls V: Skyrim, Uncharted 3, Modern Warfare 3 y un largo etcétera.

Sobre tu pregunta de que si te lo recomendamos, la respuesta es sí, pero siempre y cuando seas fan de la saga (que por lo que comentas es así). Es un juego que recrea muy bien los escenarios y los enemigos, además de las opciones roleras que incorpora entre tanta acción en combate. Asimismo, si eres de los que disfrutan jugando en cooperativo, ¿qué mejor que pasearse por el norte de la Tierra Media con un par de colegas para aniquilar orcos y trolls?

Y si eres de los de afán coleccionista, tienes a muy buen precio la edición especial con extras la mar de majos, como la figura de un troll, un artbook, la BSO y otros extras.



Leído en Facebook



Perfil de Marca Player

Marca Player
¿Cuál es para vosotros el mejor juego de 2011?

Adrián Suárez: The Elder Scrolls V: Skyrim, por esa libertad absoluta de poder crear tu propia historia, decidir la especialización de combate de tu personaje (o crear un híbrido) y por ese mundo mágico abierto con dragones, gigantes, trolls...¿suficiente? xD.

Piloto Imperial: Battlefield 3 en PC, por su impresionante multijugador.

Fran Alcalá: Modern Warfare 3, porque es épico y el multijugador, aunque siga la misma línea, sigue siendo divertidísimo y te engancha cosa mala.

Sebastián Pacheco: MW3 porque nos sigue sorprendiendo con su temática, su jugabilidad y sus añadidos. Luego Skyrim, porque es enorme y, en tercer lugar, Batman Arkham City porque supera lo visto del Arkham Asylum y es un juegazo.

Andrés Pardo: Portal 2. Tiene una trama genial, diálogos hilarantes, una mecánica de juego insuperable, una música ideal y todo está muy cuidado. Valve nunca hace nada mal. Pero no puedo dejar de mencionar dos juegazos: Assassin's Creed Revelations y Minecraft.

Pablo María: L.A. Noire para PC. Porque visualmente es impactante y el gameplay parece una película. Sin contar que es compatible con placas de vídeo que corren 3D, como la mía.

Jorge Martí: Para mí, MW3. Es el final de una gran y épica historia en la campaña; el multijugador con sus nuevas rachas de bajas y modos de juego es aún más adictivo. Y lo completan los modos de juego de operaciones especiales y supervivencia. Muy adictivo.


¡VISITA LA TIENDA SOLIDARIA DE COLABORA BIRMANIA.ORG!
Llega la navidad y como cada año, la gente de todo el mundo se prepara para celebrarla; Aquí en Mae Sot también celebramos la navidad, aunque la mayoría de niños y familias que conocemos no pueden permitirse la compra de regalos; por eso desde Colabora Birmania queremos intentar que todos estos niños que no tienen tanta suerte reciban también un regalo por navidad.
Si quieres regalar algo realmente útil, mira nuestro catálogo de regalos solidarios y compra un cerdito, unas chanclas, un abrigo, material escolar, una gallina, mosquiteras, etc.
Tú recibirás una bonita tarjeta con la imagen del regalo seleccionado, que podrás personalizar y entregar a quien tú quieras, explicando que has hecho un regalo solidario en su nombre. Nosotros entregaremos ese regalo a los más necesitados de Mae Sot
Nuestro catálogo está disponible todo el año, aunque en estas fechas tan señaladas seguro que encuentras la ocasión idónea para hacer un regalo a alguien que quieres y que además servirá para mejorar las condiciones de vida de muchos niños birmanos que no tienen tanta suerte.
¡Visita nuestra tienda solidaria en www.colaborabirmania.org y elige ya tu regalo!
Tu gesto solidario nos permite conseguir cada día más sonrisas.
colabora Birmania
¡COLABORA! Nº LA CAIXA: 2100-0515-45-0200219564
WWW.COLABORABIRMANIA.ORG



Los recomendados

Nuestras queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es.

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet 2	29,95	9.5
2	Little Big Planet	29,95	9.5
3	Ratchet & Clank: A	29,95	--
4	R&C: Atrapados	29,95	8.7

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 5	29,95	9.3
2	F1 2010	22,95	9.3
3	DiRT 3	63,95	9.2
4	F1 2011	62,96	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	22,95	9.6
2	Tekken 6	29,95	9.6
3	Marv vs. Capcom 3	32,95	9.3
4	SSFIV	29,95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	TES V: Skyrim	65,95	9.6
2	Deus EX: HR	57,95	9.6
3	Mass Effect 2	29,95	9.5
4	Final Fantasy XIII	22,95	9.4

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26,95	--
2	Endwar	26,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,55	---
4	C&C Red Alert 3	17,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	07,99	9.0
3	DJ Hero	32,95	9.0
4	Guitar Hero 5	29,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	29,95	9.7
2	Killzone 2	29,95	9.6
3	Bioshock	19,95	9.6
4	Killzone 3	29,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	65,95	9.5
2	FIFA 11	29,95	9.4
3	NBA 2K12	59,95	9.2
4	Fight Night Cha...	29,95	9.0

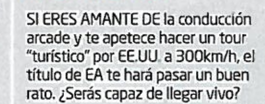
PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	RDR Undead N	9,99	9.4
2	SSF2THDR	14,99	9.2
3	Lara Croft GoL	12,95	9.2
4	Blade Kitten	14,95	9.0

Acción

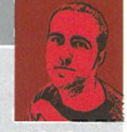
		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	29,95	9.8
2	Uncharted 3	65,95	9.7
3	Uncharted 2	29,95	9.7
4	AC: La Hermandad	29,95	9.7

EL EXPERTO RECOMIENDA



NFS: The Run

SI ERES AMANTE DE la conducción arcade y te apetece hacer un tour "turístico" por EE.UU. a 300km/h, el título de EA te hará pasar un buen rato. ¿Serás capaz de llegar vivo?



Alejandro P.
PLAYSTATION 3



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. MarioGalaxy 2	49,95	9.8
2	S. Mario Galaxy	25,95	9.7
3	Kirby's Epic Yarn	32,95	9.5
4	New Super Mario	47,95	9.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	49,95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49,95	8.9
3	Driver: S. Fran	49,95	8.7
4	NFS: Nitro	22,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	42,95	9.2
2	Tatsunoko vs	32,95	8.9
3	WWE SD 2009	10,95	8.8
4	Castlevania Judg.	22,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Zelda: Skyward S.	49,95	9.9
2	M. Hunter Tri	49,95	9.6
3	Xenoblade Chr.	49,95	8.5
4	FF Chocobo's Dun.	36,95	8.2

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L.	22,95	8.6
4	Animal Crossing	25,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	07,99	9.2
2	Rock Band Beatles	22,95	9.0
3	GH: Metallica	29,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	29,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	39,95	9.3
3	Metroid Prime Tril.	49,95	9.2
4	007: Golden Eye	29,95	9.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	39,95	9.5
2	PES 2010	29,95	9.2
3	NBA 2K12	29,95	9.2
4	Grand Slam Tennis	39,95	9.0

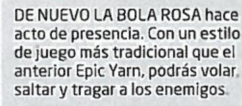
Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	22,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Pictionary	29,95	7.0

Acción

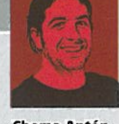
		PRECIO	NOTA
1	No More... 2	22,95	9.0
2	Red Steel 2	29,95	9.0
3	Skylanders: S.A.	66,94	9.0
4	S.H. Shattered M.	29,95	8.9

EL EXPERTO RECOMIENDA



Kirby's Adventures

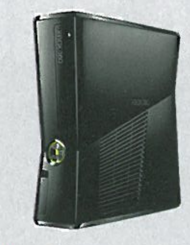
DE NUEVO LA BOLA ROSA hace acto de presencia. Con un estilo de juego más tradicional que el anterior Epic Yarn, podrás volar, saltar y tragar a los enemigos.



Chema Antón
WII



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	19,95	8.7
2	Tomb Raider Und	22,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	14,95	8.6
4	Rayman Origins	69,95	8.6

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	29,95	9.5
2	Forza 4	62,90	9.4
3	F1 2010	22,95	9.3
4	DiRT 3	63,95	9.2

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	22,95	9.6
2	Tekken 6	22,95	9.4
3	Marv vs. Capcom 3	32,95	9.3
4	SSF IV	29,95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	22,95	9.7
2	Deus EX: HR	57,95	9.6
3	TES V: Skyrim	65,95	9.6
4	Fallout NV	22,95	9.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	22,95	8.6
2	Endwar	12,95	8.5
3	Civilization Rev.	22,99	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	12,95	9.2
2	Rock Band Beatles	07,99	9.0
3	DJ Hero	22,95	9.0
4	Dance Central 2	49,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	29,95	9.7
2	Halo Reach	32,95	9.5
3	Bioshock	19,95	9.5
4	CoD: Black Ops	49,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	65,95	9.5
2	FIFA 11	29,95	9.4
3	NBA 2K12	59,95	9.2
4	Fight Night Cha...	29,95	9.0

Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	800	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	RDR Undead N.	800	9.4
4	Limbo	1200	9.3

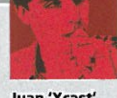
Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	29,95	9.8
2	Gears of War 3	64,95	9.7
3	AC: La Hermandad	29,95	9.7
4	L.A Noire	39,95	9.5

EL EXPERTO RECOMIENDA

Saints Row The Third

SI TE GUSTA GAMBERREAR, esta tercera entrega te otorgará la oportunidad de hacer locuras y cumplir las misiones más surrealistas que hayas tenido el placer de jugar.



Juan 'Xcast'
XBOX 360



PSP



Plataformas

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	22,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	Patapon 3	29,95	8.3
4	Locoroco 2	12,95	8.0

Conducción

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Midnight Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm AE	12,95	9.0
3	Split/Second	12,95	9.0
4	F1 2009	22,95	8.7

Lucha

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	22,95	9.0
2	Tekken 6	20,95	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Dissidia 012: FF	39,95	8.5

Rol

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Persona 3	39,95	9.0
2	Tactics Ogre: Let...	40,95	9.0
3	Invizimals	22,95	9.0
4	Invizimals: las tri...	29,95	8.8

Estrategia

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Valkyria C. 2	12,95	9.0
2	Endwar	12,99	8.5
3	Mytran Wars	29,95	8.4
4	Eye of Jugment L.	17,90	7.0

Musical

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Beaterator	12,95	8.5
2	Rock Band Unplug.	07,99	8.2
3	Patapon 2	12,95	8.4
4	Patapon	12,95	---

Shooter

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Resistance Retri.	12,95	9.2
2	Killzone: Liberat.	12,95	---
3	Syphon Filter LS	12,95	---
4	Medal of Honor H2	12,95	---

Deportivo

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	19,95	9.4
2	FIFA 12	39,95	9.2
3	NBA 2K12	29,95	9.2
4	PES 2012	19,95	8.5

Puzle

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	12,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	12,95	6.5
3	Mind Quiz	19,95	---
4	Capcom Puzzle W	12,95	---

Acción

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	MGS: P. Walker	17,95	9.5
2	God of War: GS	12,95	9.5
3	The 3rd Birthday	39,95	9.4
4	GTA Vice City Stor.	12,95	9.2

EL EXPERTO RECOMIENDA



Alejandro P.
PSP

Persona 2

REMAKE DEL JRPG que vio la luz en PSOne para la portátil de Sony. Cuenta con una jugabilidad que ha sido revisada y gráficos mejorados. Un buen juego de rol oriental.



NINTENDO DS



Plataformas

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Kirby: Mass Att...	39,95	8.9
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	de Blob 2: The U...	14,95	8.5
4	Lego STW III	37,95	8.2

Conducción

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	39,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	22,95	8.2
4	Moto Racer DS	22,95	7.8

Lucha

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	18,99	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K	28,45	7.2
4	WWE 2009	09,95	5.5

Rol

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Inazuma Eleven	39,95	9.2
3	Chrono Trigger DS	32,95	9.0
4	The World Ends...	39,95	8.7

Estrategia

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	18,95	8.6
4	Fire Emblem	17,95	8.5

Musical

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	09,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	09,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	09,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzle

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 3	39,95	9.1
3	Ghost Trick: Dete...	39,95	9.0
4	Profesor Layton 2	39,95	8.7

Acción

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	19,99	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	SolaTorobo: RTH	39,95	8.6

EL EXPERTO RECOMIENDA

Chema Antón
NDS

Phineas y Ferb: A través de la 2ªdimensión

PENSADO PARA LOS más pequeños, este título de aventuras y plataformas es una gran opción para tiempos navideños.



NINTENDO 3DS



Plataformas

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	S. Mario 3D Land	45,95	9.4
2	Sonic Generat.	49,95	8.4
3	S. Monkey Ball	49,95	6.8
4	Raving Rabbids	44,95	6.5

Conducción

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	**Mario Kart 7**	45,95	9.0
2	PilotWings Resort	43,95	8.2
3	Driver Renegade	39,99	7.8
4	Ridge Racer 3D	42,95	7.7

Lucha

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	DOA Dimensions	45,95	9.2
2	SSFIV: 3D Editi...	43,95	9.0
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Rol

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Estrategia

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Ninten. +Cats	44,95	8.1
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Musical

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Shooter

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Deportivo

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	44,95	8.2
2	DualPenSports	39,95	7.8
3	PES 2011 3D	34,95	7.0
4	------	--,--	---

Puzle

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Pac-Man & G. Dim	40,99	7.6
2	Puzzle Bobble U	39,95	6.0
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Acción

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Ocarina of Time	43,95	9.5
2	Starfox 64 3D	45,95	9.3
3	Skylanders: S.A.	66,94	9.0
4	**Cave Story 3D**	40,95	8.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
3DS

Mario Kart 7

NUEVA ENTREGA DE LOS autos locos de Mario y compañía. Una mejorada comunidad online y la posibilidad de competir por tierra, mar y aire le dan un plus muy a tener en cuenta.



PC

MMO

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	WoW: Cataclysm	34,95	9.5
2	WoW: Lich King	34,95	9.5
3	Aion	29,95	9.2
4	Warhammer Online	12,95	9.0

Conducción

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	12,95	9.5
2	DiRT 3	39,99	9.2
3	Pure	12,99	9.2
4	F1 2011	39,95	9.0

Aventura

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	H. Monsters II	19,95	8.5
2	Sam & Max	29,95	8.3
3	Sherlock Holmes	12,95	8.2
4	Dracula Origin	09,95	8.0

Rol

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	The Witcher 2	29,95	9.7
2	Mass Effect 2	12,95	9.6
3	Deus EX: HR	39,95	9.6
4	TES V: Skyrim	47,95	9.6

Estrategia

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	StarCraft II	59,99	9.9
2	Warhammer 40K	33,95	9.3
3	Empire Total War	39,95	9.3
4	Men of War. A.S.	19,95	9.2

Plataformas

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	22,95	8.7
2	Lego indy 2	22,95	8.3
3	iFluid	18,95	7.0
4	Upl	19,95	7.0

Shooter

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	29,95	9.7
2	ARMA II	12,99	9.5
3	Battlefield 3	47,95	9.5
4	Modern Warfare 3	59,95	9.4

Deportivo

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	39,95	9.5
2	FIFA 11	22,95	9.4
3	NBA 2K12	29,95	9.2
4	NBA 2K11	17,95	9.0

Puzle

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	07,90	-,-
3	Crazy Machines 2	09,95	-,-
4	Line Rider Freest.	07,99	-,-

Acción

#	Juego	PRECIO	NOTA
1	GTA IV	29,95	9.8
2	Batman Arkham A.	22,95	9.6
3	AC: La Hermandad	29,95	9.5
4	AC: Revelations	59,90	9.3

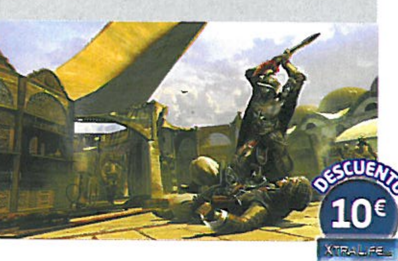
EL EXPERTO RECOMIENDA



'Duardo'
PC

AC: Revelations

No es nada nuevo que la última entrega de las aventuras de Ezio, Altair y Desmond nos ha dejado absolutamente alucinados.



DESCUENTO 10€ XTRALIFE

ENTRADAS PLATINUM

360,PS3,PC
Dead Island



DICIEMBRE

39,95€; 19,95€

Una isla, Cientos de zombis. ¡Qué mejor combinación que esta! Prepárate para masacrarlos a todos.

360
Power Up Heroes



DICIEMBRE
17,95€

Utiliza todo tu cuerpo en estos combates entre superhéroes con poderes exclusivos. ¡Ataca o esquiva según convenga!

PSP
Tomb Raider: Anniversary

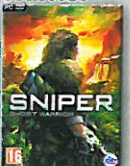


DICIEMBRE

9,95€

Una aventura inspirada en la Lara Croft original, con los tintes más tradicionales de esta aclamada saga.

PC
Sniper Ghost Warrior



DICIEMBRE
9,95€

Shooter de francotiradores de gran nivel técnico, que sorprende por su realismo, y con opciones multijugador.

10€ DE DESCUENTO EN Los recomendados DEL MES



Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos. Hasta 10 euros en las últimas novedades de cada plataforma.





Cómo usar tus códigos descuento



Entra en la tienda ***www.xtralife.es*** y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.

Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.

Introduce tu código ***Marca Player*** en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias

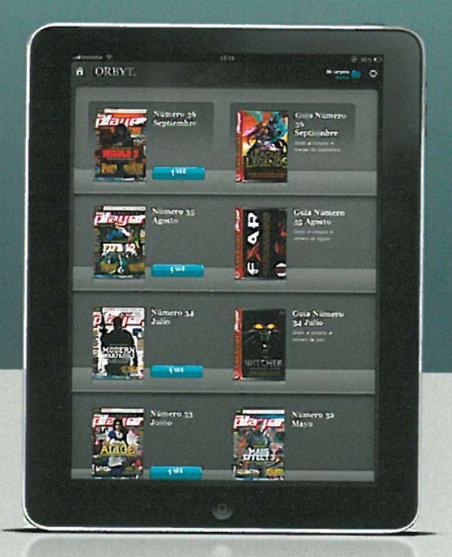
Compra tus juegos habitualmente en *www.xtralife.es* y consigue suscripciones gratis a tu revista *Marca Player* y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 18 de enero de 2012.



LA REVISTA CON LA MEJOR INFORMACIÓN SOBRE VIDEOJUEGOS YA ESTÁ EN **ORBYT.**







Disfruta de **MARCA PLAYER. Por solo 1,59 € al mes**

MARCA PLAYER en Orbyt. Es tu revista de siempre ahora en formato digital, con la mejor infromación, reportajes y exclusivas del mercado de los videojuegos

ORBYT, el primer quiosco digital multisoporte

Abónese ya en www.ORBYT.es

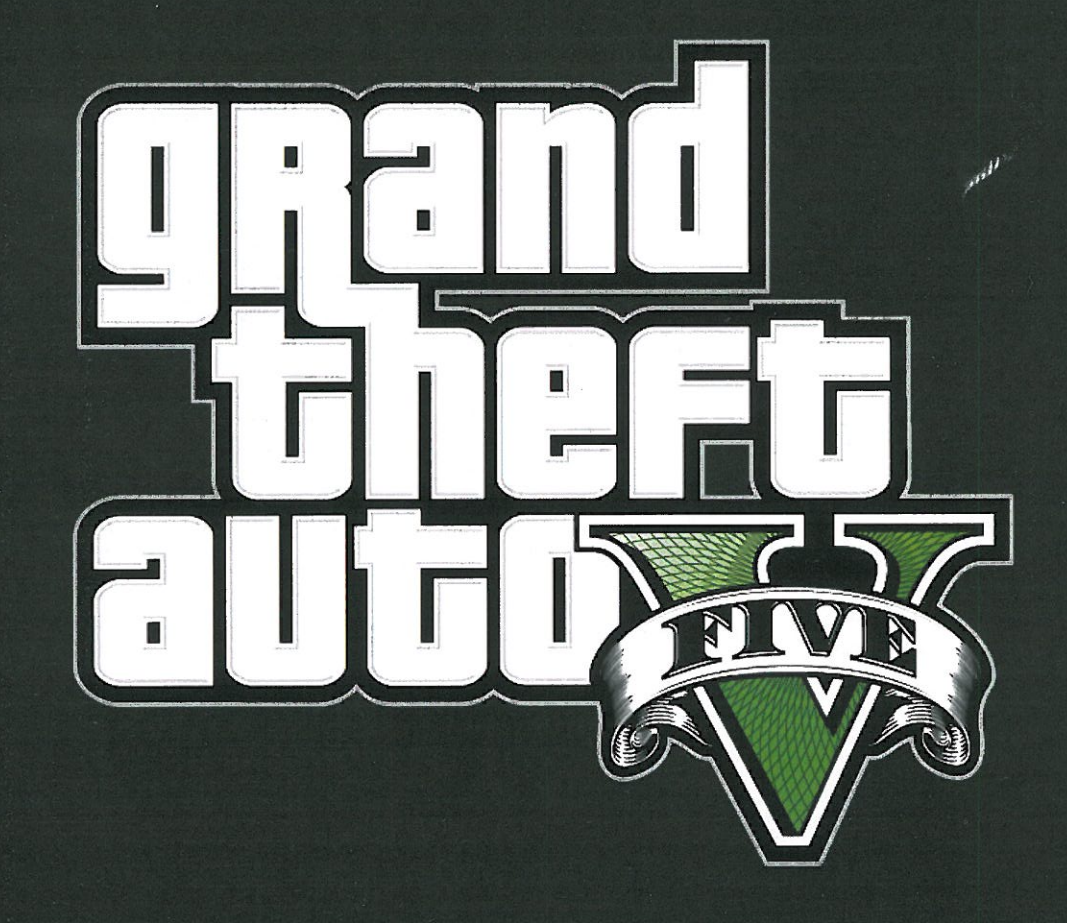
Atención al cliente: clienteorbyt@orbyt.es / 902 99 99 80



También disponible en su ordenador

> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player



¿TENEMOS QUE EXPLICAR POR QUÉ?

20 Enero 2012

La fecha puede verse afectada debido a cierres de exclusivas, inclusión de regalos... Rogamos tengáis paciencia.

ESCOGE TU ARMA.
EMPIEZA EL JUEGO.
GEFORCE GTX

DISPONIBLE EN:
GameStop
power to the players

BATTLEFIELD 3

YA A LA VENTA

DLC BACK TO KARKAND DISPONIBLE

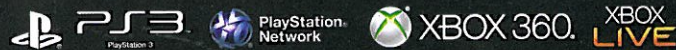
6 DE DICIEMBRE EN PlayStation Network 13 DE DICIEMBRE EN XBOX LIVE Y Origin

























BATTLEFIELD3.ES
FACEBOOK.COM/BATTLEFIELD.ES